WORLD OF WARCRAFT

CHRONICLE

VOLUME II

Wow chronicle volume III

**Chương có nội dung hình ảnh*

[image]

Miêu tả:

Lời mô tả trên trang amazon.com:

Blizzard Entertainment và Dark Horse Books hân hạnh được giới thiệu phần thứ ba trong bộ sách World of Warcraft Chronicle bán chạy nhất!

Giống hai cuốn sách xuất bản trước, Quyển III chứa đựng những tác phẩm tranh màu tuyệt bởi được vẽ bởi Peter Lee, Emily Chen, Stanton Feng, và những họa sĩ được yêu thích khác, cùng với nhiều họa tiết và bản đồ tỉ mỉ chi tiết bởi Joseph Lacroix. Hãy tăng cường kiến thức về cốt truyện của Warcraft bằng quyển thứ ba đặc sắc này!

Thông tin:

Tác giả: CHRIS METZEN, MATT BURNS, và ROBERT BROOKSChuyện ngoài lề: ALEX AFRASIABI, STEVE DANUSER, KEITH R.A. DECANDIDO, EVELYN FREDERICKSEN, CHRISTIE GOLDEN, JEFF GRUBB, WILLIAM KING, RICHARD A. KNAAK, DAVE KOSAK, MICKY NEILSON, BILL ROPER, AARON S. ROSENBERG, LOUISE SIMONSON, WALTER SIMONSON, JAMES WAUGH.*Chỉ đạo sáng tạo và thiết kế:* ELY CANNON, DOUG GREGORY, GLENN RANE, CHRIS ROBINSON.

Biên tập: CATE GARY, ALLISON MONAHAN, ROBERT SIMPSON.

Cốt truyện: SEAN COPELAND, EVELYN FREDERICKSEN, CHRISTI KUGLER, JUSTIN PARKER.

Sản xuất: PHILLIP HILLENBRAND, BRIANNE M LOFTIS, JEFFREY WONG, MICHAEL BYBEE.
Đăng ký: MATT BEECHER, BYRON PARNELL
Đặc biệt cảm ơn: đội ngũ phát triển trò chơi *World of Warcraft*, Frank Mummert, Tommy Newcomer, Ian Saterdalen, Max Ximenez
Bản đồ, biểu đồ vũ trụ, trang trí, và họa tiết: JOSEPH LACROIX
Minh họa: ARTHUR BOZONET, COLE EASTBURN, STANTON FENG, ROMAN KENNEY, PETER C. LEE, DARYL MANDRYK, YEWON PARK, DAN SCOTT, ROBERT SEVILLA, ABE TARAKY, KONSTANTIN TUROVEC, BAYARD WU
DARK HORSE BOOKS
Xuất bản: MIKE RICHARDSON
Biên tập: DAVE MARSHALL
Hỗ trợ chỉnh sửa: RACHEL ROBERTS
Thiết kế: DAVID NESTELLE
Kỹ thuật vẽ điện tử: CHRIS HORN

Tác quyền:

World of Warcraft® Chronicle: Volume III© 2018 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are registered trademark of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and coutries. All rights reserved. No portion of this publication may be reproduced or transmitted, in any form or by any means, without the express written permission of Dark Horse Comics, Inc.
Published by
Dark Horse Books
A division of Dark Horse Comics, Inc.
10956 SE Main Street
Milwaukie, OR 97222
DarkHorse.com
International Licensing: (503) 905-2377
Comic Shop Locator Service: Comicshoplocator.com

First Edition: March 2018
Digital ISBN 978-1-63008-994-8
LISENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT
BLIZZARD.COM

Thông tin khác:

Ngày phát hành: 27/03/2018
Dịch: Asumo
Minh họa Việt: Asumo
Tình trạng dịch: đang tiến hành

MỤC LỤC:

CHƯƠNG I: BÓNG TỐI TRÀO DÂNG

CHƯƠNG II: ĐỆ TAM CHIẾN TRANH

CHƯƠNG III: NGAI BĂNG

CHƯƠNG IV: MỐI THÙ XƯA

CHƯƠNG V: CUỘC VIỄN CHINH RỰC LỬA

CHƯƠNG VI: CƠN THỊNH NỘ CỦA THI VƯƠNG

CHƯƠNG VII: ĐẠI HỒNG THỦY

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 1: DRAENOR NGUYÊN THỦY (1/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

PHẦN I: SỐ MỆNH CỦA DRAENOR

CHƯƠNG 1: DRAENOR NGUYÊN THỦY

ÂM VANG CỦA XUNG ĐỘT

V

ũ trụ không được tạo ra bởi bàn tay âu yếm; nó được sinh ra từ sự đối đầu giữa Ánh Sáng và Hư Vô.

Xung đột liên miên giữa hai thế lực nguyên thủy này đã kích động một vụ nổ kinh hoàng. Từ ngọn lửa hủy diệt, hiện thực đã được tạo thành và bắt đầu hoạt động.

Âm vang của cuộc đối đầu giữa Ánh Sáng và Hư Vô lan tỏa khắp xứ sở mới này. Những nguồn năng lượng đối lập cuộn trào khắp vũ trụ thực tế, nó được gọi là vùng Bóng Tối Bao La Phía Trên. Từng ngôi sao, từng thế giới, và từng hạt bụi ma thuật phản chiếu lại khởi nguyên hủy diệt của vũ trụ này.

Không ở nơi đâu điều đó được thể hiện rõ bằng xứ Hỗn Âm. Không gian thiên thể này được kết nối tới vùng Bóng Tối Bao La Phía Trên, nhưng đó là một vùng đất cơ bản hoàn toàn khác. Những nguồn ma thuật không ổn định ngập tràn khắp xứ Âm và khiến nó luôn hỗn loạn.

Khi sự sống phàm trần phát triển ở vũ trụ, nó kế thừa truyền thống xung đột này. Sự đối đầu giữa những lực lượng, ý chí, và tư tưởng đối lập diễn ra liên miên trong vũ trụ.

Một số sinh vật sống tại vùng Bóng Tối Bao La Phía Trên trở thành những dũng sĩ của trật tự, hi vọng, và sự sống. Các titan thần thánh là hiện thân của những phẩm chất này. Linh hồn của họ – được gọi là các linh hồn thế giới – được tạo hình trong phần trung tâm nóng chảy của một số thế giới khác nhau.

Trải qua rất nhiều thời gian say ngủ, các titan khổng lồ huy hoàng thức giấc – với thân thể là cả một thế giới đang sống và đang thở. Các titan lang thang khắp vùng Bóng Tối Bao La Phía Trên để tìm kiếm những linh hồn thế giới vẫn đang say ngủ. Trong hành trình đó, họ đã sử dụng sức mạnh khổng lồ của mình để tạo hình và lập lại trật tự cho những thế giới mà họ gặp.

Có những thế lực khác đối đầu với các titan, bao gồm những sinh vật độc ác được gọi là các chúa tể hư vô. Các chúa tể hư vô nhìn thấy tiềm năng to lớn của các titan có thể dùng làm vũ khí cho bóng tối. Chỉ cần một trong số họ sa ngã dưới sự tha hóa của các chúa tể hư vô, vị titan đó có thể đem lại diệt vong cho vũ trụ này.

Diệt vong cho tất cả mọi thứ.

Hết lần này tới lần khác, những mưu mô của các chúa tể hư vô nhằm tha hóa các titan đều thất bại. Tác động lên một titan đã trưởng thành là bất khả thi, nhưng thế nếu là *trước khi* họ được đánh thức thì sao? Đó chính là kế hoạch mà các chúa tể hư vô theo đuổi. Chúng tập trung mọi dã tâm đen tối vào việc tha hóa một linh hồn thế giới đang say ngủ. Chúng biết rằng chuyện chúng thành công chỉ còn là vấn đề về thời gian mà thôi.

Các titan cao quý chẳng hề hay biết về kế hoạch của các chúa tể hư vô. Trong hành trình tìm kiếm những linh hồn thế giới đang say ngủ, họ đã đối đầu với những sinh vật đen tối khác. Những thực thể này tập hợp dưới ngọn cờ của sự hủy diệt, sự hỗn loạn, và cái chết. Chúng tới dưới nhiều hình dạng khác nhau, và chúng nói bằng nói nhiều ngôn ngữ. Những các titan chỉ gọi chúng bằng một cái tên: ác quỷ.

Ác quỷ vốn có nguồn gốc từ vùng đất hoang đổ nát là xứ Hỗn Âm. Nhiều trong số chúng miệt mài theo đuổi sức mạnh của ma thuật

fel, vốn lấy năng lượng từ sự hủy diệt của sự sống. Ác quỷ mở được đường tới vũ trụ thực tế và tàn phá những thế giới đã được các titan lập trật tự.

[image]*HÌNH: NHỮNG LỰC LƯỢNG, KHU VỰC, VÀ DÂN CƯ CỦA VŨ TRỤ*

Hai titan được cử đi gây chiến với lũ ác quỷ khó chịu này. Tên của họ là Sargeras và Aggramar, và họ là hai chiến binh vĩ đại nhất vũ trụ này từng biết. Khi họ săn đuổi ác quỷ khắp các vì sao, họ chứng kiến nhiều thế giới chết đi và nhiều nền văn minh bị thiêu trụi đến tận tro tàn. Việc nhìn thấy những nỗi kinh hoàng không thốt lên nổi này khiến Sargeras và Aggramar ngập tràn niềm tin rằng những gì họ đang làm là đúng đắn.

Nhưng sự tin tưởng của Sargeras có giới hạn. Cuối cùng, chính ác quỷ đã đập tan ý chí của ngài.

Chuyện thậm chí còn tồi tệ hơn rất nhiều.

SỰ SA NGÃ CỦA SARGERAS

T
rong lúc săn tìm ác quỷ, Sargeras khám phá ra kế hoạch của các chúa tể hư vô là để tha hóa một linh hồn thế giới đang say ngủ. Nỗi hồ nghi ngập tràn linh hồn ngài. Liệu các chúa tể hư vô đã thành công chưa? Kể cả nếu chưa, Sargeras biết rằng ngăn chặn chúng là điều bất khả thi. Các titan không thể canh chừng toàn bộ vũ trụ này cùng một lúc được.

Khi Sargeras suy nghĩ về cách ngăn chặn các chúa tể hư vô, ngài tiến tới một kết luận đáng lo ngại. Chính sự tồn tại là không hoàn mỹ. Cách duy nhất để ngăn chặn vũ trụ khỏi rơi vào tay các chúa tể hư vô là thiêu trụi tất cả tạo hóa. Quả là quá dữ dội, nhưng là điều cần thiết. Dù cho điều đó khiến Sargeras đau đớn mỗi khi tưởng tượng đến, nhưng kể cả một vũ trụ đã chết cũng đỡ hơn so với một vũ trụ bị kiểm soát bởi sức mạnh của cõi Hư Vô. Niềm an ủi duy nhất của ngài là việc vốn sự sống đã từng được nảy sinh trong vũ trụ này, nó cũng có thể làm lại được chuyện đó.

Sargeras đi tìm Aggramar và các titan Chư Thần còn lại, và ngài

đề nghị giải pháp quyết liệt của mình. Nó không hề được đón nhận. Các titan khác khiển trách Sargeras về việc nghĩ đến một kế hoạch như vậy. Kể cả người bạn thân nhất của ngài là Aggramar cũng chống lại ngài, tin rằng trọng trách của Chư Thần là gìn giữ sự sống và duy trì trật tự khắp vũ trụ này.

Chính là vào lúc đó, Sargeras đã mất tất cả niềm tin vào Chư Thần. Các titan khác thiếu đi sức mạnh ý chí để làm điều cần phải làm, và ngài sẽ không tốn thêm chút thời gian nào nữa để chịu đựng lời khiển trách của họ. Vị titan dũng sĩ rời bỏ các đồng đội và biến mất vào vùng Bóng Tối Bao La.

Chư Thần buồn rầu trước sự ra đi của Sargeras, nhưng điều đó không thể ngăn chặn các thành viên thực hiện cuộc tìm kiếm vĩ đại. Họ tiếp tục khám phá những ngóc ngách xa xôi của tạo hóa, tìm kiếm những linh hồn titan đang say ngủ.

Trong khi đó, Aggramar một mình gánh lấy trọng trách chiến đấu với ác quỷ. Đó là một công việc vất vả, và ngài ao ước tới cái ngài được kề vai chiến đấu cùng Sargeras. Aggramar hi vọng rằng một ngày kia người bạn cũ của mình sẽ tỉnh ngộ và quay trở lại hàng ngũ.

Sự đoàn tụ đã không thể xảy ra. Sargeras đã có quyết định của mình. Ngài sẽ thanh tẩy cả vũ trụ bằng lửa và ngăn cản kế hoạch của các chúa tể hư vô. Và ngài sẽ không ngừng hành trình của mình – *Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa* – cho tới khi tất cả những vì sao tắt lịm và ngài đứng giữa cả một vũ trụ chỉ toàn lửa.

Mặc dù với sức mạnh khổng lồ của Sargeras, ngài cũng không thể tiến hành Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa một mình. Ngài cần những tay chân trung thành, những kẻ sẽ là tay sai cho sự hủy diệt. Ngài cần chính những thứ mà ngài đã từng thề sẽ tiêu diệt.

Ngài cần lũ ác quỷ.

Sargeras tập hợp lũ sinh vật độc ác đó dưới trướng mình, và ngài theo đuổi sức mạnh kinh khủng của ma thuật fel. Thứ năng lượng hủy diệt này phủ kín linh hồn ngài và tàn phá thân thể cao quý của ngài mãi mãi, nhưng đồng thời ban cho Sargeras thứ sức mạnh vượt

xa mọi thứ mà ngài từng biết.

Vị titan sa ngã ban đi một phần sức mạnh mới của mình này cho những tay sai ma quỷ của mình, liên kết chúng lại thành một dưới ngọn lửa ma thuật fel màu lục bảo. Ngài đặt tên cho đội quân đang dần phát triển này là Quân Đoàn Rực Lửa, và ngài sẽ giải phóng nó vào thế giới không hề đề phòng này.

Dần dần, hàng ngũ của Quân Đoàn được bổ sung bằng những loại quỷ mới. Từng thế giới một sụp đổ dưới sự công kích không ngừng nghỉ của chúng. Một số nền văn minh phàm trần lại tự nguyện liên hợp với Quân Đoàn để thoát khỏi sự lãng quên. Số khác lại bị tha hóa một cách bắt buộc.

Và nhiều thế giới khác sẽ bị xóa sổ khỏi sự tồn tại mãi mãi.

DRAENOR VÀ KHỐI THƯỜNG XANH

T

rước khi Quân Đoàn Rực Lửa tiến hành cuộc viễn chinh của mình, một thế giới nhỏ được tạo hình tại một ngóc ngách xa xôi của vùng Bóng Tối Bao La. Thế giới này sẽ được gọi bằng nhiều cái tên trong những thời kỳ tiếp theo. Loài ogre hùng mạnh gọi nó là *Dawgar*, nghĩa là "Mặt Đất Biết Được" trong thứ ngôn ngữ cục cằn của họ. Một chủng tộc hình chim thông minh gọi là arakkoa lại đặt tên nó là *Rakshar*, "Đá Mặt Trời."

Hiện nay, cái tên phổ biến nhất cho thế giới này là Draenor.

Draenor không chứa đựng một linh hồn thế giới đang say ngủ, nhưng nó lại đáng chú ý theo những cách khác. Gần như tất cả thế giới từng tồn tại là nhà của những linh hồn nguyên tố lửa, khí, đất, và nước. Có lúc, những thực thể nguyên thủy đó có tính phá hoại rất lớn. Chúng có được hình dáng vật lý và gây chiến lẫn nhau, khiến những thế giới đó bị biến động liên hồi.

Nhưng đó không phải chuyện diễn ra tại Draenor. Số đông một nguyên tố thứ năm – Linh Hồn Sự Sống – đã tràn ngập khắp thế giới này. Lực lượng này có tác dụng xoa dịu các linh hồn nguyên tố. Nó kìm hãm bản chất bạo lực của chúng, và thậm chí còn ngăn cản chúng có được hình dáng vật lý.

Nguyên tố thứ năm này có một tác dụng khác còn đặc biệt hơn nhiều đối với Draenor. Nó tăng cường tốc độ phát triển của động thực vật. Nó biến thế giới này thành một cái nôi cho sự sống hoang dã sôi nổi.

Những sinh vật đủ mọi hình dáng kích thước lang thang khắp thế giới non trẻ này, tranh nhau quyền thống trị. Kẻ mạnh săn bắt kẻ yếu. Kẻ thông minh săn bắt kẻ mạnh. Sự tàn bạo trở thành yếu tố then chốt cho sự sống.

Loài ăn thịt mạnh mẽ nhất Draenor không săn mồi bằng móng hay vuốt. Chúng săn mồi bằng gốc rễ và dây gai.

Một loài thực vật ăn thịt xâm lấn đã phát triển tại Draenor. Dạng sống này được gọi là Ụ Bào Tử. Những dây leo dạng xúc tu của chúng trườn bò khắp mặt đất và bóp nghẹt tất cả những con thú nguyên thủy mà chúng tìm thấy. Khi lớn lên, loài Ụ Bào Tử còn tiêu thụ nhiều, nhiều, và nhiều hơn nữa. Chúng đói khát và cần mọc lan tới tưởng như vô cùng. Chúng trổ hoa thành những ngọn núi sống toàn những bụi cây rối nùi và những cái kén độc.

Những xúc tu loài Ụ Bào Tử bò tới đâu, những cánh rừng tươi tốt và bãi lầy bén rễ tới đó. Không lâu sau, một mê cung rậm rạp hoang dại đã trải dài tới tận ngóc ngách xa xôi của thế giới này.

Kể cả nguồn năng lượng nguyên tố của Draenor cũng không được an toàn trước loài Ụ Bào Tử. Rễ của chúng chọc sâu xuống lòng đất để tìm nguồn nước. Khi đó, dạng thực vật xâm lấn này chạm tới nguyên tố thứ năm tồn tại khắp trong lòng đất đá của Draenor. Hấp thụ nguồn năng lượng nguyên thủy này đã kích thích dạng tri giác đơn giản của loài Ụ Bào Tử và vùng hoang dã xung quanh. Trí thông minh mới này cho phép những loài thực vật của Draenor hoạt động như một sinh vật khổng lồ duy nhất. Loài Ụ Bào Tử và tất cả những loài thực vật khác được gọi chung là Khối Thường Xanh.

Nếu có mối đe dọa lớn nào nổi lên, Khối Thường Xanh sẽ cùng lúc phản ứng lại. Nhưng một mối đe dọa như vậy chưa bao giờ tồn tại nổi. Khối Thường Xanh chi phối mọi thứ trong tầm mắt, mà không gì có thể cản nổi nó.

THUẦN PHỤC DRAENOR

Trong khi loài Ụ Bào Tử phát triển hưng thịnh, Aggramar tiếp tục cuộc săn đuổi ác quỷ. Nhiệm vụ vĩ đại của ngài cuối cùng đã đưa ngài đến gần Draenor, một thế giới chưa được các titan tìm thấy.

Aggramar nấn ná trên khoảng không rộng lớn bên trên Draenor, lắng nghe tìm kiếm giấc mơ của một linh hồn thế giới trong lõi. Ngài không nghe thấy gì cả. Thế nhưng thế giới này vẫn khiến ngài ngạc nhiên. Ngài chưa từng thấy một nơi chứa nhiều loại thực vật phàm ăn như vậy, một nơi hoang dại như vậy.

Aggramar càng quan sát Khối Thường Xanh càng lâu, ngài càng nhìn thấy trước kết cục trong tương lai Draenor. Nếu không bị kiểm soát, thảm thực vật này sẽ hấp thụ *mọi th*ứ trên thế giới này, kể cả các linh hồn nguyên tố. Một khi chuyện đó xảy ra, Khối Thường Xanh sẽ nuốt chửng chính nó. Draenor sẽ trở thành một vùng đất hoang đầy đất bụi, hoàn toàn không cả những những dạng sống nguyên thủy nhất.

Dù cho Aggramar rất muốn nhanh chóng tiếp tục cuộc chiến với ác quỷ, ngài không thể rời Draenor với số mệnh như vậy được. Bản chất ưa thích trật tự của ngài buộc ngài phải hành động.

Vị chiến binh titan không muốn tiêu diệt thảm thực vật của Draenor; ngài chỉ muốn khống chế nó. Ngài biết rằng để làm thế, ngài sẽ cần vô hiệu hóa loài Ụ Bào Tử. Chúng là trái tim sức mạnh của Khối Thường Xanh và là nguyên nhân của sự bành trướng thiếu kiểm soát của nó.

Aggramar cân nhắc tới chuyện tự tay phá hủy loài Ụ Bào Tử, nhưng sức mạnh của ngài quá lớn tới mức ngài sợ rằng ngài sẽ gây ra thương tổn không thể phục hồi được hoặc thậm chí là phá tan tành Draenor. Ngài cũng biết rằng ngài không thể canh chừng thế giới này mãi được. Thay vì đó, ngài tạo ra một tay sai hùng mạnh phỏng theo hình dạng mình để nhổ rễ loài Ụ Bào Tử và rồi duy trì sự cân bằng tại Draenor.

Aggramar đưa bàn tay khổng lồ ra trước thế giới và tập hợp

những nguồn năng lượng của lửa, khí, đất, và nước lại thành một cơn bão nguyên tố khổng lồ. Ngài đưa cơn bão gầm rú đó vào ngọn núi lớn nhất tại Draenor. Những nguồn năng lượng này phá tan mặt đất và gây ra những xung động khắp hành tinh. Rồi sau đó ngọn núi sống dậy và đứng lên bằng đôi chân khổng lồ. Thứ sức mạnh nguyên tố phủ khắp lớp da xù xì với nhiều mạch nham thạch nóng chảy nổi lên trên.

Aggramar đặt tên cho tạo vật của mình là Grond. Gã sẽ là cánh tay của vị titan chiến binh trên Draenor.

Theo lệnh Aggramar, Grond bắt đầu tách rời và chinh phục Khối Thường Xanh. Ngọn núi di động này cao sừng sững trên bề mặt thế giới, những ao hồ chứa đầy ngọn lửa nguyên tố trải dài dưới bước chân của gã. Grond vét biển, tạc thung lũng, và rèn núi để chia cắt Khối Thường Xanh. Rồi gã hướng thẳng về phía Ụ Bào Tử gần nhất cao xấp xỉ gần bằng với cả gã khổng lồ.

Những mấu rễ của Ụ Bào Tử đâm lên từ dưới đất để quấn lấy Grond và cản bước gã. Gã khổng lồ vẫn dễ dàng mở đường tiến lên. Grond chọc những ngón tay lởm chởm vào Ụ Bào Tử, và rồi gã xé toạc nó ra khỏi bề mặt thế giới chỉ bằng một cú nhấc mạnh duy nhất.

Các Ụ Bào Tử khác run lên trong đau đớn trước sự phá hủy của đồng loại mình. Chỉ mình rễ cây và dây leo không thể quật ngã Grond được. Loài Ụ Bào Tử cần một vũ khí mới. Chúng cần phải thích ứng lại.

Từng Ụ Bào Tử rút kiệt tinh chất sự sống khỏi những cánh rừng xung quanh, để lại phía sau chỉ toàn những dải đất úa tàn. Ngập tràn nguồn năng lượng này, loài Ụ Bào Tử đứng dậy để bước đi trên mặt thế giới.

Có tất cả ba Ụ Bào Tử, mỗi cá thể là hiện thân cho một khu vực trong lãnh thổ của Khối Thường Xanh. Cá thể đầu tiên gọi là Zang. Những bãi lầy và bụi nấm nằm rải rác khắp lớp da của nó. Cá thể thứ hai là Botaan, được bao phủ bởi những cánh rừng nguyên thủy. Cá thể thứ ba của loài Ụ Bào Tử được gọi là Naanu, và nó phủ một

lớp vỏ với những cánh rừng dày đặc.

Các Ụ Bào Tử cùng lúc tấn công Grond, và Draenor oằn mình trước khối lượng của những kẻ khổng lồ cùng tham chiến.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Ánh Sáng: Light
Bóng Tối Bao La Phía Trên: Great Dark Beyond
Chúa tể hư vô: void lord
Chư Thần: Pantheon
Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa: Burning Crusade
Hỗn Âm: Twisting Nether
Hư Vô: Void
Khối Thường Xuân: Evergrowth
Linh hồn thế giới: world-soul
Nguyên tố: element
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Ụ Bào Tử: Sporemound

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 1: DRAENOR NGUYÊN THỦY (2/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CÁI CHẾT CỦA GROND

T

ừ trên bầu trời Draenor, Aggramar theo dõi các Ụ Bào Tử tiến về phía Grond. Zang, Botaan, và Naanu quyết bảo vệ Khối Thường Xanh bằng mọi giá. Chúng triệu hồi cơn thịnh nộ nguyên thủy của chúng, và chúng quất Grond bằng những xúc tu đủ cứng để đập vỡ cả kim cương. Những tảng đá khổng lồ vỡ tan khi va chạm với làn da của gã khổng lồ nguyên tố. Những tảng đá đập xuống mặt đất với đủ sức mạnh để tạo thành thung lũng và phá tan đỉnh núi.

Nhờ trí tuệ được liên kết với nhau, các Ụ Bào Tử kết hợp với nhau một cách hoàn hảo. Chúng gần như áp đảo Grond, và gã đã sắp ngã xuống.

Nhưng chỉ là trong phút chốc. Như Aggramar, Grond có được ý chí từ sắt thép. Gã sẽ không từ bỏ tới khi gã đã đem lại được cân bằng cho Draenor.

Những cơn bão nguyên tố gầm gào sống dậy bên trên cơ thể của Grond khi gã tập trung sức mạnh và lao mình về phía các Ụ Bào Tử. Gã đấm liên hồi vào chúng bằng những nắm đấm mang sức nặng của cả một dãy núi. Mỗi cú đấm đều phá tan một phần cơ thể của những kẻ khổng lồ xanh rì kia. Những rễ cây và hạt giống vỡ nát ra từ các Ụ Bào Tử và rơi xuống đất.

Grond không hề nao núng, nhưng các Ụ Bào Tử cũng không hề chịu thua. Chúng chống chịu lại cơn thịnh nộ của gã khổng lồ

nguyên tố và tiếp tục cuộc chiến dành quyền thống trị thế giới này. Cục diện trận chiến xoay chuyển liên tục giữa hai phe, và lớp vỏ thế giới rung lên và vỡ nát dưới những bước chân.

Dù cho các Ụ Bào Tử rất cố gắng, chúng cũng không thể chống lại những đòn tấn công của Grond mãi được. Zang là kẻ chịu tổn thất nhiều nhất từ gã khổng lồ nguyên tố. Nó là cá thể nhỏ nhất trong các Ụ Bào Tử và là cá thể đầu tiên ngã xuống trước những đòn công kích của Grond.

Grond tóm lấy Zang và xé đôi sinh vật khổng lồ kia. Cái xác tan nát của cá thể Ụ Bào Tử này ngã xuống bề mặt thế giới với một tiếng nổ inh tai. Vào những thời kỳ sau này, cơ thể thối rữa đó sẽ biến thành một khu vực toàn nấm được gọi là Biển Zangar.

Grond tiếp tục tấn công Naanu và bóp nát tên khổng lồ này giữa hai bàn tay cứng rắn. Cá thể Ụ Bào Tử này chết đi và ngã xuống mặt đất. Cái xác vỡ nát của nó sẽ từ từ chìm xuống dưới lòng đất và trở thành một nơi được gọi là Rừng Rậm Tanaan.

Hai Ụ Bào Tử đã thất bại trước Grond, nhưng trận chiến dài hơi đã bào mòn cơ thể hùng mạnh của gã. Gã chỉ còn là cái bóng của thân thể cũ, nham nhở đầy những vết nứt.

Botaan cảm thấy kẻ thù đã suy yếu, nhưng nó cần sức mạnh để đánh bại Grond. Cá thể Ụ Bào Tử này hút lấy tinh chất sự sống đang suy yếu dần từ hai cái xác của Naanu và Zang, hút sức mạnh ấy về phía mình và phát triển tới một kích cỡ kinh khủng.

Kể cả với sức mạnh mới này, Botaan cũng rất cẩn thận. Nó né những đòn công kích trực diện của Grond, trong khi đó trói chặt đối thủ với hàng nghìn sợi dây leo nhỏ. Những xúc tu đầy gai này cuộn chặt quanh Grond và dần dần chọc sâu vào những kẽ nứt và vết thương trên lớp da của gã.

[image]*HÌNH: GROND ĐẤU VỚI Ụ BÀO TỬ CUỐI CÙNG*

Grond chỉ xem những sợi dây leo đó là những thứ nhiễu sự, và gã mặc kệ chúng. Nhưng rồi khi những xúc tu đó chọc vào sâu hơn nữa, gã mới nhận ra mối hiểm họa đích thực của chúng.

Vào lúc đó đã là quá muộn.

Những dây leo kéo mạnh những vết thương đã có sẵn của Grond và gây ra thêm nhiều vết nứt khắp cơ thể gã. Gã khổng lồ nguyên tố ngã xuống dưới sức nặng của chính mình và vỡ tan thành nhiều mảnh. Phần lớn xác của gã tạo thành một dãy núi ở rìa một khu vực về sau gọi là Nagrand.

DÒNG MÁU CỦA NHỮNG NGƯỜI KHỔNG LỒ

Trong trận chiến giữa Grond và các Ụ Bào Tử, những phần của những cá thể quái vật kia đã rơi xuống mặt đất và sinh ra những loại sinh vật mới.

Những hạt giống và rễ cây rơi ra từ Zang, Naanu, và Botaan chứa đựng một phần nhỏ trong tinh chất sự sống của chúng. Nhiều sinh vật lạ thường đã đâm chồi từ vật chất này. Loài mạnh nhất là những kẻ khổng lồ được gọi là genesaur. Một lớp lông bằng lá dày phủ kín làn da của những sinh vật bốn chân này. Mặc dù có kích thước khổng lồ, chúng lại cực kỳ nhanh nhẹn và khéo léo.

Cũng giống như những vật chất của cây cối rơi ra từ các Ụ Bào Tử, những tảng đá vỡ ra từ Grond cũng chứa đầy tinh chất sự sống. Những tảng đá lớn nhất sống dậy thành những sinh vật có trí khôn được gọi là các cự nhân. Dù cho họ không hùng mạnh như Grond, cái bóng của họ vẫn trải dài khắp vùng đất.

Nhiều mảnh đá rơi ra từ Grond cũng chứa đựng những nguyên tố nguyên thủy của lửa, khí, đất, và nước. Những nguồn năng lượng này dần dần hợp nhất lại thành một khối sức mạnh, từ đó những linh hồn nguyên tố lấy được hình dáng vật lý lần đầu tiên trong lịch sử Draenor. Nếu không có các Ụ Bào Tử thì chuyện này đã không thể xảy ra. Chúng đã nuốt chửng rất nhiều nguyên tố thứ năm, và khiến cho các linh hồn nguyên tố tăng cường được sức mạnh.

Ban đầu những linh hồn này có rất ít. Nhưng sau cái chết của Grond, số lượng chúng bắt đầu bùng nổ. Một lượng khổng lồ sức mạnh nguyên tố đã rỉ ra khỏi xác của gã. Kết quả là hằng sa số nguyên tố với cơ thể vật lý xuất hiện quanh ngọn núi di thể của Grond. Trong số đó là các Nộ Thần. Họ là những linh hồn nguyên tố

hùng mạnh nhất trên Draenor, và họ sống gần nơi từng là đầu của Grond. Tên của họ là Incineratus, Nộ Thần Lửa; Aborius, Nộ Thần Nước; Gordawg, Nộ Thần Đất; và Kalandrios, Nộ Thần Khí.

Bốn Nộ Thần than khóc cho cái chết của Grond, và họ thề sẽ sống trong bóng cái xác của gã mãi mãi. Nơi mà những thực thể này gọi là nhà được những nền văn hóa phàm trần tương lai của Draenor gọi là Ngai Của Các Nguyên Tố.

DƯỚI BÓNG GROND

K

hi các cự nhân xuất hiện tại Draenor, hi vọng bắt đầu nổi lên trong Aggramar. Dù cho những sinh vật này không hùng mạnh như Grond, họ lại rất đông. Aggramar tin chắc rằng họ sẽ phá hủy Botaan và đem lại cân bằng cho Draenor, nhưng họ sẽ cần ngài giúp.

Aggramar tạo ra những chiếc đĩa đá khổng lồ từ di thể của Grond và khắp lên đó những cổ tự đầy sức mạnh của các titan. Ngài hợp nhất những thứ đó vào lớp da xù xì của các cự nhân nhưng một lớp áo giáp. Những chiếc đĩa truyền sức mạnh nguyên thủy vào những người khổng lồ này, tăng cường sức mạnh và sự bền bỉ của họ.

Sự tăng cường sức mạnh dành cho các cự nhân không phải là quá sớm. Không còn ai đối đầu, Botaan và loài genesaur đã bị nới lỏng khắp Draenor. Cá thể Ụ Bào Tử và tay sai đang nuôi dưỡng Khối Thường Xanh và tía chiếm lại những thuộc địa đã bị Grond phá hủy.

Trước khi Botaan kịp khôi phục lại hoàn toàn Khối Thường Xanh, Aggramar đã tung các cự nhân ra. Ngài đã hiểu được nhiều điều từ cá thể Ụ Bào Tử này trong khi xem nó đấu với Grond. Ngài đã biết điểm mạnh và điểm yếu của nó, và ngài truyền đạt kiến thức đó cho các cự nhân.

Ngay khi các cự nhân bắt đầu hành quân, Aggramar cảm thấy một làn sóng năng lượng mờ nhạt làn truyền khắp vùng Bóng Tối Bao La Phía Trên. Nguồn gốc của nó không thể nhầm lẫn được: đó là tiếng hấp hối của một vì tinh tú. Những thực thể vũ trụ này canh chừng những thế giới đã được lập trật tự bởi các titan. Một trong số họ

chết đi là một điềm báo tàn khốc. *Có thứ gì đó* đã đánh bại vì tinh tú kia.

Dù công việc tại Draenor còn lâu mới hoàn chỉnh, Aggramar không thể ở lại được nữa. Ngài cần tìm hiểu xem thứ gì đã giết vì tinh tú kia và thế giới bên cạnh đó đang gặp nguy hiểm.

Aggramar giao cho các cự nhân trách nhiệm đánh bại Khối Thường Xanh trong khi ngài vắng mặt. Ngài từ biệt họ, thề vào một ngày nào đó ngài sẽ trở về. Rồi ngài lao mình về phía những vì sao.

Ngài rồi sẽ không bao giờ nhìn thấy Draenor nữa.

SỰ HI SINH CỦA CÁC CỰ NHÂN

Các cự nhân sẽ không bao giờ biết được số phận của Aggramar. Họ hoàn toàn trông đợi vào sự trở về của vị titan chủ nhân của họ. Những người khổng lồ quyết đem lại cân bằng cho Draenor trước khi chuyện đó tới, nhưng nhiệm vụ trước mắt rất là khó khăn.

Khối Thường Xanh đã nuốt chửng phần nhiều thế giới này. Khi tự nhiên hoang dã phát triển thịnh vượng, sức mạnh của Botaan cũng tăng theo. Cá thể Ụ Bào Tử khổng lồ giờ to lớn hơn hẳn Grond. Nó rảo bước qua khu rừng rậm trung tâm Khối Thường Xanh, bao quanh bởi hàng trăm genesaur dữ tợn.

Sử dụng kiến thức được Aggramar chia sẻ, các cự nhân thảo luận về cách đánh bại cá thể Ụ Bào Tử này. Tấn công thẳng vào Khối Thường Xanh trong khi Botaan đang vào thời kỳ hùng mạnh nhất sẽ là tự sát. Các cự nhân cần nhử cá thể Ụ Bào Tử này và đám tay chân ra khỏi khu hoang dã nếu họ còn muốn có cơ hội thành công.

Các cự nhân tập hợp quanh biên giới Khối Thường Xanh và đốn hạ khu rừng. Đúng như họ mong đợi, những người khổng lồ đã thu hút được sự giận dữ của Botaan.

Cá thể Ụ Bào Tử tập hợp các genesaur và lao về phía các cự nhân rắc rối. Khi cái bóng của Botaan tiến tới gần, những người khổng lồ đá rút lui vào khu đồi và hẻm núi cằn cỗi cách xa Khối Thường Xanh, nơi họ có thể sử dụng địa hình làm lợi thế.

Botaan không hề ngần ngại và đi theo, nó thấy các cự nhân chỉ là

thứ đồ bắt chước mờ nhạt của Grond. Khi cá thể Ụ Bào Tử ra xa khỏi biên giới Khối Thường Xanh, các cự nhân bắt đầu tấn công. Nhiều người khổng lồ đá đã nằm phục giữa khu đồi núi để che dấu số lượng của mình. Giờ đây họ rời khỏi chỗ ẩn nấp, và sức mạnh tối cường của các cự nhân giáng xuống Botaan và lũ genesaur của nó.

Cuộc chiến sau đó sẽ diễn ra trên Draenor suốt hàng ngàn năm. Quyền kiểm soát thế giới liên tục được chuyển dời giữa các cự nhân và tay chân của Khối Thường Xanh.

Dần dần, cuộc chiến bắt đầu làm các cự nhân suy yếu. Nhiều người đã ngã xuống trước Botaan và lũ genesaur, và những cái xác vỡ nát của họ nằm rải rác khắp mặt đất. Cũng như những người khổng lồ đá sống dậy từ những mảnh của Grond, những sinh vật mới được gọi là magnaron này được sinh ra từ di thể của các cự nhân.

Các magnaron không to lớn và thông minh bằng các cự nhân, nhưng họ lại chứa đựng sức mạnh to lớn. Những mạch lửa và năng lượng nguyên tố thuần khiết chảy khắp lớp da xù xì của họ.

Các cự nhân đề nghị các magnaron chống lại Khối Thường Xanh, nhưng họ không nghe theo. Theo bản chất, những người khổng lồ dung nham này đối lập với Khối Thường Xanh, nhưng họ thấy không cần phải trung thành với tiền bối của họ. Một số magnaron đánh lại loài genesaur khi gặp phải, nhưng hầu hết lại lang thang vào xứ hoang vu của Draenor để tìm kiếm những nơi có núi lửa hoạt động.

Số lượng đã sụt giảm, các cự nhân khó lòng ngăn nổi Botaan khỏi bành trướng Khối Thường Xanh. Trừ khi những người khổng lồ đá có hành động quyết liệt, họ sẽ thất bại.

Hầu hết cự nhân tập hợp lại cho cuộc tổng tấn công cuối cùng. Lớp da của họ đã bị mòn và vỡ nát sau hàng thiên niên kỷ chiến đấu, nhưng di vật titan nằm trong lớp da của họ vẫn còn chứa đựng sức mạnh bao la.

Bằng sức mạnh này, họ sẽ hi sinh bản thân để đem lại hòa bình

cho thế giới.

Các cự nhân lao về phía Khối Thường Xanh và tấn công Botaan. Họ chọc những bàn tay bằng đá vào cá thể Ụ Bào Tử và bám chặt lấy cơ thể khổng lồ của nó. Các cự nhân cùng lúc giải phóng nguồn năng lượng ẩn chứa bên trong di vật titan của mình, truyền nó vào cơ thể và vào Botaan.

Một vụ nổ khổng lồ quét qua người cá thể Ụ Bào Tử và các cự nhân. Vụ nổ lớn đến nỗi nó phá tan nát cơ thể của họ và ném những mảnh xác bay khắp Draenor.

Cái chết của Botaan được truyền đi khắp qua từng gốc rễ và cành lá trên thế giới. Những vùng rừng tươi tốt héo tàn, và hàng trăm genesaur chết đi ngay tại nơi chúng đứng. Trong khoảnh khắc, toàn bộ Khối Thường Xanh run lên hòa chung nỗi đau với sự hủy diệt của Botaan.

Rồi tất cả chìm vào im lặng. Chẳng còn có suy nghĩ hay cảm xúc nào dâng lên trong thảm thực vật của thế giới nữa. Cái chết của Botaan đã phá hủy tri giác tập thể đã kết nối những cánh rừng hoang dã tại Draenor.

Các cự nhân đã chiến thắng, nhưng họ đã phải trả một cái giá tồi tệ. Chẳng có sinh vật nào còn có thể sống dậy từ di thể của họ nữa. Việc rút ra nguồn sức mạnh từ di vật titan của họ đã thiêu trụi tất cả tinh chất sự sống từ các cự nhân và thiêu trụi xác của họ. Dần dần, những cơ thể vỡ nát của họ sẽ chìm xuống lòng đất và trở thành những mạch kim loại gần như không thể bị phá hủy được gọi là quặng đá đen.

Không giống như những cự nhân đã ngã xuống, cơ thể của Botaan vẫn còn chứa đựng nguồn năng lượng tiềm tàng của sự sống. Nơi nào những mảnh xác của Ụ Bào Tử rơi xuống đất, những cánh rừng mọc lên tươi tốt. Phần lớn xác của Botaan tạo thành một khu vực tràn đầy khí lực về sau được gọi là Farahlon.

Loài genesaur và các sinh vật cây cối khác sẽ tiếp tục phát triển tại những nơi tràn đầy sự sống đó, nhưng chúng không còn một Ụ Bào Tử nào để liên kết chúng lại chung một mục đích và hướng dẫn

chúng.

Khối Thường Xanh không còn nữa, nhưng điều đó có nghĩa là hòa bình đối với Draenor.

SỐ PHẬN CỦA AGGRAMAR

Sau khi rời khỏi Draenor, Aggramar đã phát hiện ra vì tinh tú kia đã ngã xuống dưới tay Quân Đoàn Rực Lửa. Ngài đuổi theo đạo quân ma quỷ khổng lồ này, chỉ để rồi tìm ra nó được dẫn dắt bởi người thầy yêu quý của mình là Sargeras. Aggramar yêu cầu gã titan sa ngã giải thích, nhưng ngài không nhận được gì cả.

Sargeras sẽ không từ bỏ Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa nhằm dập tắt tất cả sự sống trong vũ trụ này. Không từ bỏ vì Aggramar, Không từ bỏ vì bất cứ ai.

Hai thầy trò lao vào đánh nhau. Aggramar không đấu lại nổi sức mạnh fel của Sargeras. Ngài rút lui khỏi trận chiến và tập hợp các thành viên còn lại của Chư Thần để ngăn chặn người anh em sa ngã của mình.

Mặc dù với lần đối đầu mới đó với Sargeras, Aggramar vẫn bướng bỉnh tin rằng ngài còn có thể đem người bạn của mình trở lại phe tốt. Ngài cố nói lý với Sargeras một lần cuối. Ngài cố đánh thức bất cứ sự cao quý nào vẫn còn trong linh hồn của thầy mình.

Để đáp lại, Sargeras đã giết Aggramar.

Các thành viên Chư Thần sững sờ và gây chiến với Sargeras và Quân Đoàn. Trận chiến khải huyền của họ đã phá vỡ thực tại và làm tắt rụi nhiều vì sao.

Cuối cùng, Sargeras đã chiến thắng. Gã bao phủ đồng loại của mình trong một cơn bão lửa fel và phá tan cơ thể vật lý của họ. Chỉ có những linh hồn vô xác của các titan là còn sống sao đòn tấn công đó. Dù cho họ đã thoát khỏi cơn thịnh nộ của Sargeras, họ sẽ không bao giờ trở lại như xưa được nữa.

Quân Đoàn Rực Lửa đã chiến thắng.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Biển Zangar: Zangar Sea
Bóng Tối Bao La Phía Trên: Great Dark Beyond
Chư Thần: Pantheon
Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa: Burning Crusade
Cự nhân: colossal
Khối Thường Xanh: Evergrowth
Ngai của các Nguyên Tố: Throne of the Elements
Nguyên tố: element
Nộ Thần: Fury
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
Tinh tú: constellar
Ụ Bào Tử: Sporemound

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 1: DRAENOR NGUYÊN THỦY (3/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CÁC PHÁ GIẢ VÀ CÁC NGUYÊN CĂN

Rất lâu sau kết thúc của Khối Thường Xanh, hậu duệ của các cự nhân và loài Ụ Bào Tử vẫn ganh đua giành quyền thống trị khắp thế giới. Loài magnaron và loài genesaur không phải là những kẻ thừa kế duy nhất trong cuộc xung đột này. Những sinh vật mới làm từ đá và rễ cây xuất hiện và tham gia cuộc chiến.

Khi Botaan phát nổ, cơ thể của nó đã giải phóng vô số bào tử chứa đầy Linh Hồn Sự Sống. Những bào tử này bay trở lại bề mặt thế giới và biến đổi mọi thứ mà nó chạm vào. Chúng bám lên da của loài magnaron và làm suy yếu cơ thể họ.

Một số magnaron thoái hóa thành những người khổng lồ nửa da thịt nửa đá được gọi là gronn. Những kẻ ăn thịt khổng lồ này rình rập trong vùng hoang dã, đe dọa những dạng sống nhỏ hơn và nuốt chửng mọi thứ họ tìm thấy. Loài gronn chỉ có trí thông minh ở mức trung bình, nhưng họ lại là những thợ săn cừ khôi. Những gai nhọn nhô ra trên lớp da của họ được dùng làm vũ khí giết mồi, và những phiến đá trở thành lớp áo giáp bảo vệ họ khỏi những sinh vật nguy hiểm khác.

Vì tác động lâu dài của bào tử, một nhóm nhỏ gronn tiếp tục thoái hóa thành những ogron một mắt. Họ thông minh hơn các gronn, nhưng lại không mạnh mẽ bằng. Loài ogron sợ loài gronn, và họ xem những loài thú to lớn đó là thần thánh.

Cũng như một số gronn tiến hóa, một số ogron cũng tiến hóa. Trải qua hàng ngàn năm, số bào tử dư thừa kia sẽ biến họ thành những sinh vật xác thịt được gọi là ogre. Những kẻ cục súc này nhỏ hơn tổ tiên của họ, và một số còn trở thành nô lệ cho ogron.

Từ loài ogre sẽ phát triển nên một chủng tộc khác – một dân tộc được gọi là orc. Họ là những kẻ nhỏ bé nhất trong dòng dõi của Grond. Nhưng dù họ thiếu đi kích thước và sức mạnh, họ lại bù đắp bằng trí tuệ dữ dằn và tri giác về cộng đồng. Bằng cách kết hộp lại với nhau, họ vẫn sống sót trong miền hoang dã khắc nghiệt.

Vài thế hệ sinh vật được sinh ra từ đá đầu tiên – loài magnaron, loài gronn, và loài ogron – được gọi chung là các phá giả. Họ chiếm lấy những ngọn núi cằn cỗi và vực thẳm đầy đá của thế giới. Dù cho các phá giả khác nhau theo nhiều cách, họ đều là hậu duệ của Grond. Tổ tiên chung của họ không biến họ thành đồng minh, nhưng nó vẫn truyền dẫn vào họ phần tàn dư nhỏ bé của gã khổng lồ cổ xưa ấy. Dù cho họ khác nhau trong phong tục hoặc cách sống, tất cả các phá giả đều đối chọi với vùng hoang dã tươi tốt.

Các phá giả vấp phải sự chống đối dữ dội từ loài genesaur và những dạng sống thực vật khác. Những sinh vật đó được gọi chung là nguyên căn, và chúng vốn có dòng dõi từ loài Ụ Bào Tử.

Giống như các phá giả, nhiều nguyên căn đã sống dậy sau sự phá hủy của Botaan. Vô vàn bào tử được giải phóng từ xác của tên khổng lồ đó đã rơi vào miền hoang dã. Trong khi những bào tử kia làm suy yếu những sinh vật bằng đá, chúng lại có tác dụng đối lập với sự sống của thực vật.

Các bào tử đem lại tri giác cho những loài thực vật đang tồn tại. Rừng rậm sống dậy khi những loài vật mới được tạo hình và rảo bước khắp nơi. Một số là những sinh vật nhỏ bé với trí óc đơn giản được gọi là quái củ và quái bào tử. Chủng tộc thông minh nhất và phong phú nhất mới được sinh ra được gọi là quái cây.

Loài quái cây với lớp da vỏ cây tản ra khắp vùng hoang dã của Draenor. Những ký ức mờ nhạt về Khối Thường Xanh vẫn còn lập lòe trong tâm trí chúng, nhưng chúng không biết toàn bộ sự thật về

các Ụ Bào Tử hay trận chiến giữa chúng với Grond và các cự nhân.

Dù vậy, số ít ỏi những gì loài quái cây biết được về Khối Thường Xanh vẫn ảnh hưởng mạnh tới nền văn hóa của chúng. Chúng tôn sùng loài genesaur như những vị thần, xem họ như là âm vang từ các Ụ Bào Tử vĩ đại. Loài quái cây cũng loại bỏ chủ nghĩa cá nhân, tin rằng mỗi linh hồn độc lập của chúng đều là một phần của một linh hồn tập thể kết nối tất cả các dạng thực vật tại Draenor.

Cùng với loài genesaur và các sinh vật dạng cây khác, loài quái cây dâng hiến bản thân để bảo vệ rừng rậm. Bởi vậy, chắc chắn chúng sẽ đụng độ với các phá giả.

Suốt nhiều thời kỳ dài, những trận chiến thỉnh thoảng lại diễn ra giữa hai phe phái này, nhưng chẳng bên nào có thể tiêu diệt được bên kia. Những xung đột bất tận giữa họ dần tạo nên biên giới của thế giới và đem lại cân bằng cho Draenor. Dần dần, các phá giả chiếm được quyền kiểm soát hoàn toàn những vùng đất như Gorgrond, Dãy Băng Hỏa, Nagrand, và Arak, trong khi các nguyên căn trồng trọt tại vùng hoang dã ở Rừng Rậm Tanaan, Biển Zangar, Farahlon, Thung Lũng Trăng Đen, và Talador.

DI VẬT CỦA CÁC CỰ NHÂN

Truyền thuyết kể lại rằng một số ít cự nhân vẫn sống sót sau trận chiến với Botaan. Họ cũng bị tác động bởi những bào tử phân tán khắp thế giới này. Sau hàng thiên niên kỷ, cơ thể họ bị teo nhỏ và trở thành xác thịt.

Khi những nền văn minh phàm trần sau này nổi lên tại Draenor, những cự nhân đó đã chết từ lâu. Những sinh vật như là orc sẽ khám phá ra xương của họ và dùng chúng để làm vũ khí, nhà ở, và trang sức. Họ tin rằng những di vật của người khổng lồ có chứa đựng sức mạnh.

NHỮNG VỊ THẦN XỨ ARAK

L

inh Hồn Sự Sống bao phủ khắp Draenor nguyên thủy và sinh ra nhiều loài động vật. Gần như tất cả những loài thú đã bị nuốt chửng bởi Khối Thường Xanh và các Ụ Bào Tử.

Với sự kết thúc của Khối Thường Xanh, động vật sống lại có cơ

hội sinh sống trên thế giới này một lần nữa. Những tàn dư rải rác của Botaan đã trở thành những cánh rừng chứa đầy Linh Hồn Sự Sống. Những nguồn năng lượng đó đã biến đổi vùng đất và đẩy nhanh quá trình phát triển của những loài sinh vật mới.

Những loài thú đầu tiên nổi lên là những sinh vật khổng lồ mang sức mạnh to lớn đối với vùng đất. Một số có ái lực với ma thuật tự nhiên mà loài quái cây và một số nguyên căn đã làm chủ; số khác chạm được tới nguồn năng lượng nguyên tố của Draenor. Thậm chí có một số còn vượt qua được ranh giới thực tế, chạm tới nguồn sức mạnh của Ánh Sáng và Hư Vô rò rỉ vào vũ trụ này.

Mặc dù có được sức mạnh đáng kể, những loài thú khổng lồ ở Draenor vẫn vấp phải những khó khăn trong việc sinh tồn. Loài quái cây đánh bẫy chúng để dùng làm thức ăn nuôi dưỡng rừng cây, hoặc để cấy vào chúng những loài nấm biến chúng thành tôi tớ cho các nguyên căn. Trong khi đó, các gronn và ogron săn tìm những con thú đó làm thức ăn. Những loài động vật phù hợp nhất để phát triển ở thế giới nguy hiểm này là những loài có cánh có thể bay cao quá tầm với của các nguyên căn và các phá giả.

Hầu hết những chủng tộc dạng chim của Draenor phát triển tại Arak. Một chóp núi đá khổng lồ cao sừng sững trên khu rừng rậm và bờ biển toàn cây bụi quanh đó. Tại đây, ba sinh vật thần thánh được thành hình: chim lửa oai vệ Rukhmar, phong long xấu xa Sethe, và quạ khôn ngoan Anzu.

Những sinh vật này đều mạnh mẽ theo cách của mình. Linh hồn của Rukhmar được chạm tới bởi nguồn sức mạnh Ánh Sáng nguyên thủy. Kết nối của bà với nguồn năng lượng này cho phép bà triệu hồi ngọn lửa phép có thể phá hủy hoặc nuôi dưỡng sự sống. Ngọn lửa nóng trắng âm ỉ cháy trên đôi cánh đỏ cam của bà mà không hề thiêu cháy nó.

Đôi cánh của Sethe ngắn và làm bằng da, và gã không thể bay cao như Rukhmar. Gã có ái lực với nguồn năng lượng bóng tối Hư Vô tồn tại trong vũ trụ.

Anzu nhỏ hơn nhiều so với Rukhmar và Sethe. Những gì ông thiếu

về sức mạnh vật lý, ông lại bù đắp bằng trí tuệ sắc sảo. Lúc nào cũng hiếu kỳ, Anzu tìm hiểu những dòng ma thuật đan xen khắp thế giới, và ông khám phá ra bí thuật.

Suốt nhiều năm, ba sinh vật này phần lớn sống cô lập. Họ sống tại Arak, thường xuyên phải chống đỡ những đợt tấn công từ các nguyên căn và phá giả. Chỉ có Anzu là mơ mộng đến một tương lai tốt đẹp hơn cho chính mình và những đồng loại có lông vũ.

Anzu gọi Rukhmar và Sethe tới để cùng hợp tác với nhau để biến Arak thành một thánh đường của tất cả các loài chim. Tại sao họ lại phải sống dưới sự áp bức của những sinh vật nguyên thủy như nguyên căn và phá giả trong khi họ có thể thống trị vùng đất dành riêng cho họ này?

Anzu và các đồng minh mới cùng nhau đánh đuổi những đứa con của đá và rễ cây khỏi Arak. Khi các phá giả và nguyên căn đã rời đi, vùng đất này phát triển thịnh vượng thành một nơi trú ẩn dành cho những sinh vật có cánh. Rukhmar, Sethe, và Anze trở thành người trông nom cho vùng đất này và vô vàn sinh vật của nó.

Rukhmar thiết lập mối quan hệ khăng khít với những loài chim đẹp nhất: loài kaliri. Bà xem chúng như con ruột của chính mình. Bà và loài kaliri dành phần lớn thời gian đậu trên đỉnh chỏm Arak, tắm dưới ánh mặt trời ấm áp.

Dù cho Rukhmar rất cao quý, bà cũng rất kiêu ngạo. Bà xem bản thân như là hiện thân của sự duyên dáng và đẹp đẽ trong những sinh vật của thế giới này. Bà không bao giờ chạm vuốt xuống mặt đất, và bà ngắm nhìn những sinh vật sinh sống xung quanh cánh rừng với đầy vẻ khinh bỉ.

Anzu canh chừng những loài quạ nhỏ bé hơn sống khắp Arak. Ông hay lui tới vòm khu rừng phía dưới chỏm núi.

Sethe cai trị những loài phong long nhỏ hơn và sống cùng chúng trong những góc tối và khe nứt ở chân chỏm núi. Gã không tôn trọng những loài đi theo mình như Anzu làm với loài quạ. Sethe là một chủ nhân tàn bạo và khắt khe của loài phong long.

Tất cả có vẻ đều ổn tại Arak, nhưng bóng tối đang dấy lên gần

chóp núi.

LỜI NGUYỀN CỦA SETHE

S

uốt nhiều năm, Sethe trở nên đố kỵ với Rukhmar. Đôi cánh gã không lớn được như của bà, và gã không thể bay vút lên tầng mây như bà. Sethe chỉ có thể lên được tới đỉnh chóp núi mà thôi. Gã bị buộc phải sống cuộc sống của mình dưới bóng Rukhmar.

Đó không phải số phận gã chịu chấp nhận. Sethe mơ đến việc hạ gục Rukhmar và đánh cắp sức mạnh của bà cho chính mình, nhưng gã biết mình không thể làm điều đó một mình. Gã phong long cuối cùng đã tới gặp Anzu và đề nghị được giúp đỡ. Một khi họ đánh bại được Rukhmar, họ sẽ có thể bay vút lên trên nóc nhà của thế giới. Họ sẽ trở thành hai vị vua thống trị xứ Arak.

Sethe cho rằng Anzu cũng ghen tỵ với sức mạnh của Rukhmar. Dù sao thì bà chim lửa đó nhìn xuống ông quạ này với vẻ khinh bỉ cho những kẻ sống gần mặt đất đến vậy. Nhưng Sethe đã nhầm. Anzu không hề ghét Rukhmar, ông thầm yêu bà. Ông quạ từ lâu đã ấp ủ một cảm xúc bí mật dành cho bà chim lửa, nhưng ông chưa bao giờ tập trung đủ sự dũng cảm để thổ lộ cảm xúc với bà. Ông biết rằng Rukhmar sẽ không bao giờ chấp nhận ông ngang hàng với bà.

Anzu cảnh báo Rukhmar về ý định của Sethe. Ông quạ và bà chim lửa cùng lập một hiệp ước để chống lại gã phong long. Vào cái ngày Sethe tấn công, Rukhmar đã sẵn sàng.

Bà nhấn chìm Sethe trong cơn thịnh nộ dữ dội của mình và thiêu đôi cánh của gã ra tro. Khi gã phong long rơi thẳng xuống đất, Anzu sà xuống và móc mắt gã ra. Sethe dùng hơi thở cuối cùng của mình để trả thù Rukhmar và Anzu. Gã tung ra một lời nguyền tồi tệ khắp máu thịt của chính mình, thứ lời nguyền rỉ từ cơ thể gã ra khắp vùng đất.

Sợ rằng lời nguyền sẽ phá hủy Arak, Anzu nuốt chửng Sethe và giam cầm nguồn năng lượng đen tối của gã phong long trong cơ thể mình. Cơn đau đớn hành hạ ông quạ khi lời nguyền biến đổi cơ thể và linh hồn ông. Cơ thể của Anzu queo quắt lại và biến dạng, và ông

mất đi khả năng bay lượn.

[image] *HÌNH: ANZU CHỊU ĐỰNG LỜI NGUYỀN CỦA SETHE*

Dù cho ông đã phải trả một cái giá rất đắt, Anzu đã chế ngự được lời nguyền. Chỉ còn một phần nhỏ máu của Sethe là còn lại. Nó tha hóa vùng đất nơi gã phong long đã ngã xuống, nhưng nó không hề lan rộng. Vùng đất đen tối này về sau được gọi là Trũng Sethekk.

Anzu không dám ra mặt trước Rukhmar. Nếu trước đây bà nghĩ ông không xứng, thì giờ bà sẽ thấy ghê tởm trước cơ thể biến dạng của ông hiện giờ. Ông biết mất vào rừng sâu, và ông phớt lờ Rukhmar bất cứ khi nào bà gọi ông quạ ra mặt.

Dù cho lời nguyền của Sethe đã làm Anzu suy yếu, nó cũng ban cho ông sức mạnh mới. Hấp thụ gã phong long đã cho ông khả năng điều khiển ma thuật hắc ám. Khi Anzu trở nên quen dần với khả năng này, ông bao phủ lấy thân mình bằng một vùng bóng tối để náu mình trước Rukhmar mãi mãi.

Sau nhiều cuộc tìm kiếm vô ích, Rukhmar đã từ bỏ. Bà đã hạ mình trước sự hi sinh cao cả của Anzu, nhưng bà cũng rất kinh hoàng trước lời nguyền đang phủ bóng đen lên ngôi nhà của bà. Rukhmar bay lên bầu trời và rời khỏi Arak. Cuối cùng bà đặt chân xuống đỉnh núi cao nhất tại Gorgrond.

Rukhmar quyết định rằng nếu mình không thể tìm thấy Anzu để cảm ơn ông, bà sẽ báo đáp sự hi sinh của ông bằng cách tạo ra một chủng tộc mới để vinh danh ông. Bà chim lửa rút phần năng lượng sống từ chính mình để biến một số kaliri đi theo bà thành một dân tộc có cánh được gọi là loài *arakkoa*, nghĩa là "những người thừa kế Arak." Họ thừa hưởng vẻ duyên dáng và oai vệ của Rukhmar cùng trí thông minh và sự khôn ngoan của Anzu.

Rukhmar định rằng các arakkoa một ngày nào đó sẽ trở lại Arak, nhưng chưa phải bấy giờ. Lời nguyền của Sethe vẫn còn đó, và bà chim lửa không muốn những đứa con mới của mình phải chịu đựng lời nguyền đó. Sau khi họ đã trưởng thành thành một chủng tộc và trở nên thông thái, Rukhmar sẽ dẫn họ trở về quê hương tổ tiên mình.

Nỗi sợ hãi duy nhất của bà là bà sẽ không sống đủ lâu để làm điều đó. Rukhmar đã dành ra rất nhiều phần tinh chất sự sống của mình để tạo ra loài arakkoa. Bà sẽ không bao giờ có thể mạnh mẽ được như trước nữa. Bà chim lửa biết rằng cuối cùng rồi bà sẽ già đi và qua đời khỏi thế giới này.

Trước khi điều đó xảy ra, bà quyết định sẽ giúp đỡ tạo dựng và hướng dẫn nền văn hóa của các arakkoa.

BÌNH MINH CỦA PHONG TỘC

3,000 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

S

uốt nhiều thế hệ, Rukhmar coi sóc sự phát triển của loài arakkoa từ phía xa. Thỉnh thoảng bà có nói chuyện với chủng tộc non nớt này. Bà kể những câu chuyện về Arak, về sự độc ác của Sethe, và về sự cao quý của Anzu. Rukhmar cũng dạy các arakkoa những bước sơ đẳng về cách điều khiển Ánh Sáng.

Các arakkoa học hỏi rất nhanh. Họ làm chủ được việc sử dụng Ánh Sáng, và họ trở thành những y sư và những nhà chiêm tinh lão luyện. Nhiều phong tục nguyên thủy xoay quanh việc tôn thờ Rukhmar. Họ tôn sùng bà là nữ thần mặt trời, nơi họ xem là ngọn nguồn của ma thuật Ánh Sáng của họ.

Các arakkoa không thỏa mãn với việc chỉ khai thác sức mạnh của Ánh Sáng. Thông qua lời giảng của Rukhmar, họ tôn sùng Anzu là một vị thần giống với cách mà họ làm với vị nữ thần mặt trời. Nhiều arakkoa khám phá ra bí thuật và trở thành những phù thủy giỏi giang.

Khi loài arakkoa phát triển thịnh vượng, Rukhmar cảm thấy sức sống của mình đang phai tàn dần. Bà nói chuyện với những đứa con của mình một lần cuối và thúc giục họ giành lại Arak cho chính mình. Rukhmar đón lấy làn gió và bay về phương nam, và các arakkoa đi theo. Khi họ tới được Arak, bà chim lửa trút hơi thở cuối cùng. Lửa phủ kín cơ thể bà, và bà bốc cháy như một mặt trời thứ hai trên bầu trời.

Các arakkoa xem sự ra đi của Rukhmar là dấu hiệu cho uy thế của

chính họ. Họ thề sẽ tạo ra một nền văn minh vĩ đại tại Arak để vinh danh bà, một nền văn minh sẽ làm lu mờ mọi nền văn hóa khác tại Draenor. Ánh sáng trong kiến thức và sức mạnh của họ sẽ rực sáng trên bầu trời như Rukhmar đã từng làm.

Tự gọi mình là Phong Tộc, loài arakkoa giành lấy những nơi cao nhất trên chóp núi của Arak. Họ thu hoạch gỗ từ những cánh rừng xung quanh, và kim loại từ những ngọn núi gần đó. Họ xây dựng nên những công trình to lớn và hào nhoáng quanh ngôi nhà mới trên núi cao của mình. Sử dụng khả năng kiểm soát Ánh Sáng, các Phong Tộc tạo ra những ngọn đèn khổng lồ chứa đựng ngọn lửa phép mà họ treo dọc chiều dài của chóp núi.

[image]

HÌNH: NỀN VĂN MINH PHONG TỘC

Được dẫn đường bởi những câu chuyện thần bí của Anzu và sự hi sinh cao quý của ông, những phù thủy arakkoa nghiên cứu Trũng Sethekk.

Các Phong Tộc nắm lấy cả Ánh Sáng và Hư Vô, tin rằng chúng là bản chất tự nhiên của sự sống. Hai phe phái được thành lập, mỗi phe tập trung vào một lực lượng đối lập. Hội Anhar tìm hiểu về nghệ thuật sử dụng ma thuật thần thánh. Hội Skalax tận tụy học hỏi về ma thuật bóng đêm và bí thuật. Cả hai nhóm đều chiếm địa vị cao trong xã hội Phong Tộc, và họ cùng chia sẻ uy tín và sức ảnh hưởng ngang nhau.

Khi loài arakkoa đã củng cố xong sức mạnh tại Arak, họ bắt đầu đi tìm hiểu thế giới. Họ không phải là một dân tộc theo chủ nghĩa bành trướng, nhưng họ rất hiếu kỳ. Họ tạo ra nhiều tiền đồn khắp Draenor để theo dõi những loài động thực vật địa phương. Các arakkoa tìm hiểu về rừng cây và hình dáng của chúng, và họ đo vẽ những rặng núi to lớn nằm đan xen trên khắp thế giới. Họ choáng ngợp khi nhận ra rằng nhiều trong số những nơi đó là di hài cổ xưa của những sinh vật từng rảo bước trên Draenor.

Dựa vào những câu chuyện được Rukhmar truyền thụ lại, các Phong Tộc biết rằng các nguyên căn và phá giả là con cháu của

những người khổng lồ nguyên thủy đó. Loài arakkoa dõi theo cuộc chiến bất tận với đầy vẻ mê hoặc xen lẫn tiếc nuối, nhưng họ chưa bao giờ can thiệp. Họ là con cái của Rukhmar, và họ thừa hưởng sự kiêu ngạo của bà. Tham gia vào một phần sự sống của những kẻ sống dưới mặt đất bị xem là thấp kém đối với các Phong Tộc.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Ánh Sáng: Light
Biển Zangar: Zangar Sea
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Cự nhân: colossal
Dãy Băng Hỏa: Frostfire Ridge
Hư Vô: Void
Khối Thường Xanh: Evergrowth
Nhà chiêm tinh: seer
Nguyên căn: primal
Phá giả: breaker
Phong long: wind serpent
Phong Tộc: Apexis
Quái bào tử: sporeling
Quái cây: botani
Quái củ: podling
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Trũng Sethekk: Sethekk Hollow
Ụ Bào Tử: Sporemound
Y sư: healer

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 1: DRAENOR NGUYÊN THỦY (4/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

SỨ GIẢ CỦA KHỐI THƯỜNG XANH

2,000 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

S

ự phát triển của loài arakkoa không phải là không bị các cư dân khác tại Draenor chú ý.

Gần Arak, khu rừng rậm Talador có rất đông nguyên căn. Một trong những kẻ hùng mạnh nhất là một mộc tinh tên là Gnarlgar. Giống như Rukhmar và đồng loại của bà, cái cây sống có trí thông minh cao này xuất hiện sau sự phá hủy của Botaan. Gnarlgar có sức mạnh to lớn điều khiển cả ma thuật tự nhiên lẫn Linh Hồn Sự Sống tràn ngập khắp khu hoang dã.

Kiến thức của Gnarlgar về con đường cổ xưa cũng rất khổng lồ. Từ loài genesaur, gã mộc tinh biết được về Khối Thường Xanh, các Ụ Bào Tử, và tri giác cộng đồng đã kết nối cả khu rừng lại với nhau.

Suốt hàng thiên niên kỷ, Gnarlgar rảo bước trên khắp thế giới trên đôi chân là những rễ cây rối nùi. Gã mộc tinh sử dụng ma thuật của nó để tăng cường sức mạnh cho các nguyên căn khác trong cuộc chiến chống các phá giả. Gnarglar cũng trui rèn khả năng của chính nó và học hỏi về cách tác động lên trí óc của những cây cối đồng loại. Không lâu sau, gã mộc tinh có thể thao túng các nguyên căn khác và chỉ dẫn hành động của chúng.

Gnarlgar nhận thấy các quái cây là những kẻ có tiềm năng nhất trong các nguyên căn của thế giới này. Nếu chúng được nuôi dưỡng

đúng cách, gã mộc tinh biết rằng chúng sẽ trở thành một lực lượng có sức mạnh phi thường. Gnarlgar trở thành người bảo trợ cho loài quái cây, và nó bắt đầu sàng lọc văn hóa của chúng. Gã mộc tinh dạy họ về sự thật của các Ụ Bào Tử, thuyết phục chúng rằng một ngày nào đó chúng sẽ phục hồi được Khối Thường Xanh trở về thời kỳ huy hoàng xưa kia.

Dù cho loài quái cây tồn tại khắp Draenor, những kẻ ở Talador là đông đảo và tiến bộ nhất. Chúng trở thành trung tâm trong nền văn hóa của chủng tộc này.

Gnarlgar dạy loài quái cây tại Talador những phương pháp đặc biệt để kiểm soát ma thuật tự nhiên. Chúng tạo ra những hồ nước chứa đầy nguồn năng lượng tự nhiên đầy sức mạnh, chúng sử dụng chúng để chuyển linh hồn những genesaur đã ngã xuống vào những cơ thể khác.

Trong khi các quái cây tập trung sự chú ý vào việc chiến đấu với các phá giả, Gnarlgar trở nên cảnh giác với Phong Tộc. Nền văn minh của họ là một sự lăng mạ đối với tự nhiên, một thứ thuộc về nhân tạo không thuộc về thế giới này. Tệ hơn, loài arakkoa đã ngược đãi rừng hoang dã và tàn sát nhiều khu rừng để xây dựng nên những đền đài và thành phố bằng vàng trái tự nhiên.

Gnarlgar biết rằng loài arakkoa nguy hiểm hơn rất nhiều so với các phá giả. Thứ ma thuật phá hoại của họ có sức mạnh thiêu đốt tự nhiên thành tro tàn hoặc phủ kín nó với nguồn ma thuật bóng tối. Trừ khi loài arakkoa bị ngăn chặn, Gnarlgar tin rằng họ rồi sẽ sớm chinh phục toàn bộ Draenor.

Gã mộc tinh sẽ không để chuyện đó xảy ra. Gnarglar rời khỏi Talador để tìm kiếm một thứ gì đó từ thời nguyên thủy, một thứ nó có thể sử dụng làm vũ khí chống lại Phong Tộc. Về sau, gã mộc tinh bắt gặp một rễ cây hóa thạch khổng lồ, một trong những mảnh ít ỏi còn nguyên vẹn của Botaan vẫn còn lại trên thế giới.

Sau khi quay về Talador, Gnarlgar tập hợp các quái cây về bên mình và tuyên bố: để phục sinh Khối Thường Xanh, trước hết chúng phải đánh bại nền văn minh Phong Tộc báng bổ kia.

Khi gã mộc tinh báo tin về gốc cây mà nó đã tìm thấy. Gnarlgar bảo các quái cây rằng chúng có thể sử dụng nó để tạo ra một Ụ Bào Tử mới, một cá thể còn hùng mạnh hơn hẳn tất cả những cá thể trước đó. Sinh vật khổng lồ này sẽ đi tiên phong trong đội quân của chúng và đánh gục Phong Tộc khỏi chỏm núi kiêu ngạo của họ.

Gnarlgar trồng rễ cây sâu trong Talador và bắt đầu một nghi thức vĩ đại để nuôi dưỡng nó. Hàng ngàn quái cây tự nguyện hi sinh bản thân mình, và gã mộc tinh truyền linh hồn chúng vào cái gốc. Và rồi những cành lá bắt đầu dần nhú lên từ dưới đất. Một thời gian sau nó phát triển thành một ụ toàn những bụi gai và có lớp vỏ da. Gnarlgar đặt tên cho Ụ Bào Tử mới đâm chồi này là Taala.

Khi Taala bắt đầu thành hình, các nguyên căn chuẩn bị gây chiến. Các quái cây đánh thức những genesaur mới từ những hồ nước chúng được sinh ra. Trong khi đó, Gnarlgar truyền Linh Hồn Sự Sống vào khu rừng và ban cho hàng ngàn cái cây trí thông minh và ý chí.

Những cái cây này được gọi là các Gnarled. Chúng nhổ rễ lên và bước đi trên mặt đất như kẻ tạo ra chúng đã làm. Gnarlgar lệnh cho chúng đi tiên phong trong đạo quân của nó, bỏ bùa phép lên những cành và thân cây của chúng để bảo vệ chúng trước ngọn lửa và lời nguyền bóng tối của loài arakkoa.

Hàng vạn nguyên căn tràn đầy ma thuật tự nhiên và trang hoàng những bộ giáp từ cây gai tập hợp tại Talador. Tại đó, chúng ngắm nhìn và chờ đợi sự thức tỉnh của Taala đang tới gần.

TAALA RA ĐỜI

Ban đầu Phong Tộc bỏ ngoài tai về sự khuấy động tại Talador, tin rằng đó là một phần cuộc chiến giữa các nguyên căn và phá giả. Nhưng những khu rừng gần Arak dần trở nên dày đặc hơn. Những dây leo bò lên phía chỏm núi, gieo những hạt giống mọc lên thành hàng trăm cái cây mới với tốc độ đáng ngạc nhiên.

Khi vùng rừng hoang dã xâm lấn chỏm núi, các thành viên của hai hội Anhar và Skalax bắt đầu điều tra Talador. Chỉ có rất ít những

trinh sát đó quay trở về. Những người trở về đã báo về những tin tức kinh hoàng.

Lũ cây cối đã sống dậy, và hàng ngàn con quái cây và genesaur đang chuẩn bị gây chiến. Nhưng khám phá đáng lo ngại nhất là về sinh vật khổng lồ đang được tạo hình ở trung tâm Talador. Các trinh sát arakkoa báo rằng bấy giờ nó đã to lớn hơn cả một genesaur.

Từ đó họ đã lượm lặt được về Khối Thường Xanh, Phong Tộc sợ rằng sinh vật đáng chú ý này vốn từng là một trong những kẻ khổng lồ đã từng tạo nên thế giới lúc mới ra đời. Nếu một sinh vật như vậy thức giấc, nó sẽ tiêu diệt loài arakkoa và đem tới sự hủy diệt cho toàn bộ Draenor.

Các thủ lĩnh Anhar và Skalax chẳng còn cách nào khác đành phải hành động. Sự tồn vong của chủng tộc họ phụ thuộc vào điều này.

Hai hội này bắt đầu động viên toàn Phong Tộc và khẩn trương thành lập một đội quân xâm lược. Các tư tế Anhar và phù thủy Skalax trở thành lực lượng nòng cốt của quân arakkoa. Họ lao xuống từ trên bầu trời Talador. Được dẫn đầu bởi các thủ lĩnh Anhar và Skalax, các arakkoa phớt lờ các nguyên căn lao tới và tập trung vào việc phá hủy thứ khổng lồ được tạo thành sâu trong rừng.

Đội quân Phong Tộc tiến sâu vào Talador tăm tối để tìm Taala, và một trận chiến dữ dội nhận chìm cả các arakkoa và nguyên căn. Các tư tế Anhar chọc xuyên qua khu rừng bằng những thanh đao nhuốm ngọn lửa phép, và các phù thủy Skalax làm suy yếu kẻ thù bằng những lời nguyền. Nhưng mặc dù điều khiển được những sức mạnh đó, các arakkoa cũng không thể phá tan quân nguyên căn.

Gnarlgar bước vào một trạng thái xuất thần cho phép các mộc tinh chạm vào trí óc của các nguyên căn và cùng phối hợp hành động. Từng gốc cây và dây leo đồng loạt chống lại Phong Tộc. Các nguyên căn phối hợp cùng nhau một cách hoàn hảo, phá tan quân arakkoa và đánh đuổi họ trở lại bầu trời.

Sự thất bại này đã ảnh hưởng mạnh tới hai hội Anhar và Skalax. Gần nửa quân số của họ đã ngã xuống trong trận chiến. Các arakkoa cố gắng tìm một cách để đánh bại các nguyên căn.

Và hội Anhar đề xuất một giải pháp. Các tư tế của hội đã nghĩ ra một món vũ khí mới đầy tinh tế, họ gọi nó là Hơi Thở của Rukhmar. Cỗ máy này sẽ truyền dẫn nguồn năng lượng của mặt trời và cho phép các arakkoa sử dụng sức mạnh hủy diệt không tưởng. Những người thợ Anhar bắt đầu xây dựng thiết bị này trên đỉnh cao nhất ở chỏm núi.

Trong khi đó, Gnarlgar đẩy nhanh sự trưởng thành của Taala. Gã mộc tinh biết rằng đã đến lúc tấn công loài arakkoa, trước khi họ kịp khôi phục lại và củng cố hàng phòng thủ của mình. Gnarlgar ra lệnh cho thêm nhiều quái cây hi sinh bản thân mình, và nó truyền linh hồn chúng vào gân mạch của Ụ Bào Tử.

Cuối cùng, Taala sống dậy. Những chiếc lá khổng lồ mở ra xung quanh nó, và cá thể Ụ Bào Tử đứng thẳng dậy, cao sừng sững bên trên vòm rừng. Sinh vật khổng lồ với làn da toàn cây gai này bước bước đi đầu tiên, và cả khu rừng rung rinh lên trầm trồ.
[image]*HÌNH: CÁC QUÁI CÂY HỒI SINH MỘT Ụ BÀO TỬ MỚI*

Gnarlgar lại bước vào trạng thái xuất thần, đưa tâm trí nó tới bên Taala và các nguyên căn khác. Theo lệnh gã mộc tinh, chúng hành quân thẳng tới chóp núi.

HƠI THỞ CỦA RUKHMAR

Phong Tộc nhìn thấy các nguyên căn từ từ tiến đến, cá thể Ụ Bào Tử mới thức tỉnh rọi bóng phía đường chân trời. Món vũ khí của hội Anhar vẫn chưa được làm xong, và họ sợ rằng họ sẽ không thể hoàn thành nó trước khi kẻ thù tới được chóp núi. Loài arakkoa sắp diệt vong.

Một nhóm nhỏ những phù thủy Skalax dũng cảm vẫn chưa sẵn sàng bỏ cuộc. Họ tình nguyện đi phục kích các nguyên căn và cho các đồng minh Anhar thời gian họ cần để hoàn thành Hơi Thở của Rukhmar. Với thất bại tại Talador, những phù thủy này đã biết được về Gnarlgar và nắm được khả năng của gã mộc tinh chỉ đạo hành động cho các quái cây và những sinh vật khác. Nếu họ có thể ám sát được thủ lĩnh của các nguyên căn, các phù thủy Skalax sẽ

giáng được một đòn rất mạnh xuống đầu kẻ thù.

Các thành viên Skalax ẩn mình trong bóng tối để qua mặt đội quân nguyên căn đang tới gần. Họ tới được Talador và đột nhập vào khu rừng tới khi họ tìm thấy Gnarlgar.

Ngay trước khi các phù thủy kịp tấn công, Gnarlgar cảm thấy sự hiện diện của họ. Gã mộc tinh nổi giận thoát khỏi trạng thái xuất thần và nhanh chóng hạ gục các thành viên Skalax, nhưng không kịp trước khi các phù thủy giáng sức mạnh bóng tối xuống đầu sinh vật đó.

Một lời nguyền bắt đầu phát triển trong Gnarlgar. Một sự mục ruỗng đáng sợ lan tỏa khắp những rễ và cành của gã mộc tinh. Gnarlgar héo tàn thành một cái xác khô và ngã xuống bên cạnh xác của các sát thủ.

Cái chết của Gnarlgar đã phá hủy sự liên kết giữa các nguyên căn. Sự bối rối tràn ngập Taala và đồng loại. Suốt một khoảng thời gian, các nguyên căn dừng lại ngay biên giới Arak trước khi tiếp tục hành quân.

Phá hủy Gnarlgar chỉ có thể trì hoãn các nguyên căn, nhưng là quá đủ để các tư tế arakkoa hoàn thành công việc của mình. Ngay khi Taala tới được chóp núi, hội Anhar kích hoạt món vũ khí của mình.

Một chấn động kinh hoàng rung động cả chóp núi khi những nguồn năng lượng dữ dội tỏa ra từ Hơi Thở của Rukhmar. Một tia lửa nóng trắng bắn ra từ cỗ máy và đâm thẳng vào ngực Taala. Món vũ khí của hội Anhar đã phá hủy Ụ Bào Tử thành một đám mây toàn tro và than.

Sau đó hội Anhar hướng cơn thịnh nộ xuống các nguyên căn còn lại. Hơi Thở của Rukhmar xẻ nát quân quái cây, Gnarled, và genesaur, thiêu trụi hàng ngàn tên chỉ trong chớp mắt. Số ít nguyên căn còn lại phải rút lui về Talador trong kinh hoàng.

Hội Anhar chẳng hề khoan dung chút nào. Họ nhận chìm các nguyên căn đang rút lui trong biển lửa, và họ quét sạch cánh rừng đã lan tới Arak. Khi các arakkoa ngừng tấn công, mặt đất đen kịt và những gốc cây cháy trải dài suốt từ chỏm núi tới hút tầm mắt.

Chiến thắng của Phong Tộc đã vĩnh viễn triệt tiêu sức mạnh của tự nhiên. Khối Thường Xanh sẽ không bao giờ quay trở lại nữa, dù dưới bất cứ hình thức nào. Một thời kỳ huy hoàng mới của nền văn minh phàm trần bắt đầu nở rộ trên Draenor.

[image]*HÌNH: BẢN ĐỒ THUỘC ĐỊA NGUYÊN CĂN, PHÁ GIẢ, VÀ PHONG TỘC TẠI DRAENOR CỔ XƯA*

SỰ SỤP ĐỔ CỦA PHONG TỘC

1,200 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

H

Hàng thế kỷ sau thất bại của Khối Thường Xanh mới tái sinh, Phong Tộc đã phát triển thịnh vượng thành một đế chế, và dân số họ bùng nổ. Các arakkoa với trí óc phát triển nhận thấy mình là lực lượng hùng mạnh nhất trên thế giới – một lực lượng mà kể cả kẻ hùng mạnh nhất của các nguyên căn cũng không thể đấu lại.

Không còn gì có thể đe dọa sự tồn tại của họ được nữa, Phong Tộc hiến dâng mình cho sự phát triển của khoa học và ma thuật. Kiến thức đến từ những nguồn tài nguyên được thèm muốn nhất trong nền văn hóa của họ. Hai hội Anhar và Skalax trở thành những người bảo trợ cho sự thông thái. Trách nhiệm của họ là ghi chép lịch sử, học hỏi ma thuật, và tìm kiếm thông tin về thế giới và vô vàn sinh vật của nó.

Thay vì giữ những kiến thức này bằng sách hay giấy cuộn, Phong Tộc đã phát triển nên một thứ khác. Các tư tế Anhar và các phù thủy Skalax phối hợp ma thuật với nhau để tạo ra một thiết bị lưu trữ bằng pha lê. Chỉ bằng cách chạm vào những khối pha lê này, một arakkoa có thể hấp thụ hết tất cả kiến trúc chứa trong nó. Họ thậm chí còn trải nghiệm được những ký ức của người tạo ra thiết bị đó.

Phong Tộc áp dụng ma thuật của mình tới những tạo vật cơ khí có thể làm theo lệnh họ. Các arakkoa vẫn luôn luôn cao ngạo, và họ càng trở nên cao ngạo hơn nữa sau chiến thắng của mình. Họ cho rằng những kẻ bước đi trên mặt đất là không trong sạch. Phong Tộc sử dụng những cỗ máy của mình để khai thác kim loại dưới lòng

đất và thu thập tài nguyên trên mặt đất.

Tôn giáo cũng được định hình trong Phong Tộc và cuộc sống thường ngày của họ. Các tư tế Anhar xây dựng nên những đền đài mặt trời rực rỡ quanh những cỗ máy mà họ đã dùng để tiêu diệt Taala. Hàng trăm arakkoa tập trung quanh khu vực này mỗi năm để tưởng nhớ chiến thắng của Phong Tộc và vinh danh Rukhmar.

Các arakkoa khác thăm viếng những lăng mộ đục đẽo vào đá tảng gần chân chỏm núi. Tại đó, các phù thủy Skalax thực hiện những nghi lễ để vinh danh thần quạ Anzu và sự hi sinh năm xưa của ông.

Nền văn hóa Phong Tộc có vẻ sẽ được định sẽ tiếp tục phát triển, nhưng điều đó không còn được bao lâu nữa. Một sự thù địch bắt đầu nảy sinh giữa hai hội Anhar và Skalax khi cả hai đều ganh đua giành sự hỗ trợ của số đông quần chúng.

Hội Anhar biết rằng để đoạt lấy quyền thống trị chủng tộc, họ cần phải điều khiển được kiến thức. Thủ lĩnh của hộ là Quan Tư Tế Velthreek sai môn đồ đi thu thập tất cả những khối pha lê họ lấy được. Suốt vài năm, hội Anhar đã làm điều đó trong bí mật. Họ tích trữ các viên pha lê trong ngôi đền mặt trời trên đỉnh chóp núi.

Hội Skalax và thủ lĩnh của họ là Quan Phù Thủy Salavass cuối cùng cũng phát hiện ra chuyện gì đang xảy ra. Họ tin rằng kiến thức là quyền cơ bản của tất cả arakkoa và rằng nó phải được phân phát cho tất cả các thành viên của chủng tộc. Salavass yêu cầu phải trả lại các viên pha lê khỏi ngôi đền mặt trời ngay lập tức.

Velthreek bỏ ngoài tai yêu cầu đó. Ông ta tuyên bố rằng hội Anhar là thủ lĩnh duy nhất của Phong Tộc. Hội này sẽ quyết định ai được phép truy cập vào các khối pha lê và kiến thức của họ. Ngoài ra, Velthreek cho rằng ông ta và hội Anhar là hiện thân sống của chính Rukhmar. Bởi vậy, tuân theo lời dạy của hội là cách duy nhất để các arakkoa có thể có được ân huệ của nữ thần mặt trời.

Salavass là một arakkoa khôn ngoan, và ông nhận ra điều sẽ xảy ra với hội của họ nếu họ không hành động. Hội Skalax sẽ bị cách ly khỏi xã hội, và cuối cùng họ sẽ mất đi sức ảnh hưởng. Vị quan phù thủy tập hợp môn đồ và tấn công ngôi đền mặt trời. Nếu hội Anhar

không chịu chia sẻ các khối pha lê Phong Tộc, hội Skalax sẽ đoạt lấy chúng bằng vũ lực.

Ngay tại cổng ngôi đền mặt trời, một trận chiến dữ dội nổ ra giữa hai hội. Nó nhanh chóng tràn xuống những tầng thấp hơn của chóp núi. Một số arakkoa về phe với hội Anhar; số khác thì về phe Skalax. Suốt nhiều tháng, một cuộc nội chiến nhận chìm mọi ngóc ngách của nền văn minh Phong Tộc. Để thay đổi cục diện cuộc xung đột, hội Anhar sử dụng Hơi Thở của Rukhmar. Họ kích hoạt món vũ khí khổng lồ và chuẩn bị thiêu trụi hội Skalax và các môn đồ của nó.

Trước Hơi Thở của Rukhmar, Salavass biết rằng hội Skalax đã tận. Nhưng ông vẫn không chịu từ bỏ. Ông dẫn một nhóm những phù thủy tài ba nhất đi lên đỉnh chóp. Họ vượt qua những người bảo hộ Anhar và tới được Hơi Thở của Rukhmar.

Khi hội Anhar hạ gục những kẻ xâm phạm, Salavass thực hiện một phép thuật gây mất ổn định Hơi Thở của Rukhmar. Nó đã có tác dụng, nhưng kết quả thật tàn khốc.

Một vụ nổ dữ dội đá chia tách chóp núi duy nhất của Arak thành vô vàn tháp đá nhỏ hơn. Khu vực xung quanh trở thành một vùng đất cằn cỗi. Về sau, nó được gọi là Khối Chóp Arak. Sẽ mất nhiều thế hệ để sự sống lại có thể nở rộ tại đây, và còn lâu hơn nữa để những arakkoa còn sống phục hồi lại sau những gì đã xảy ra.

Xã hội Phong Tộc không còn nữa, và từ tro tàn của nó một nền văn hóa mới sẽ được sinh ra.

RUKHMAR TÁI SINH

Vào đỉnh cao của nền văn hóa Phong Tộc, một nhóm nhỏ các tư tế Anhar đã đi tìm di thể của Rukhmar. Họ tìm thấy phần xương tàn của bà gần chóp núi, và họ sử dụng ma thuật của mình để tái sinh bà chim vĩ đại. Hội Anhar đã thành công, nhưng chỉ một phần. Rukhmar mới này chỉ có một phần nhỏ trong sức mạnh và trí thông minh của vị thần ban đầu. Dù vậy, Phong Tộc vẫn tôn thờ bà như là nữ thần đã tái sinh. Hội Anhar truyền vào bà sức mạnh Ánh Sáng của họ, ban cho bà chim lửa một tuổi thọ dài lâu để bà có thể bay vút trên bầu trời suốt hàng thiên niên kỷ.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Biển Chắn: Barrier Sea
Biển Zangar: Zangar Sea
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Dãy Băng Hỏa: Frostfire Ridge
Hơi Thở của Rukhmar: Breath of Rukhmar
Khối Chóp Arak: Spires of Arak
Khối Thường Xanh: Evergrowth
Mộc tinh: treant
Nguyên căn: primal
Phá giả: breaker
Phong Tộc: Apexis
Phù thủy: sorcerer
Quái cây: botani
Quan phù thủy: sorcerer-lord
Quan tư tế: priest-lord
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tư tế: priest
Ụ Bào Tử: Sporemound

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 2: NHỮNG ĐỨA CON CỦA ĐÁ (1/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CHƯƠNG 2: NHỮNG ĐỨA CON CỦA ĐÁ

DÒNG DÕI GROND

1,200 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Đ

ế chế Phong Tộc vào thời kỳ đỉnh cao đã vĩnh viễn phá tan sức mạnh của Khối Thường Xanh. Điều này cho phép các chủng tộc khác có cơ hội phát triển, được giải thoát khỏi mối đe dọa khi những nền văn hóa mới chớm nở của họ bị bóp nát bởi các nguyên căn. Xung đột giữa những nền văn hóa mới xuất hiện này và loài arakkoa rất hiếm khi xảy ra; họ không sống ở cùng một nơi, cũng không sống dựa vào những tài nguyên giống nhau. Loài arakkoa bay vút trên bầu trời, và những kẻ sống trên mặt đất không cần phải sợ họ.

Nhưng hậu duệ của Grond không hề sống hòa bình với nhau.

Vào lúc nền văn minh arakkoa sụp đổ, những đứa con của đá đã phát triển mạnh về số lượng và tỏa ra khắp nơi. Một số lượng tương đối nhỏ các gronn, những người khổng lồ hùng mạnh cao sừng sững bên trên những cánh rừng, vẫn còn lang thang khắp thế giới. Họ sống một cách cô độc; không nơi nào tại Draenor có thể cung cấp đủ nhu cầu săn bắn của nhiều gronn cùng một lúc. Khi họ gặp nhau, họ thường chiến đấu đến chết để dành lãnh thổ.

Những sinh vật khác với vóc người nhỏ hơn gronn đã kết hợp cùng nhau để thành lập những xã hội sơ khai. Các ogron, dù cho là

những sinh vật cục súc độc ác, rất nhanh chóng học được giá trị của việc hợp tác. Lớn mạnh về số lượng đồng nghĩa với việc chinh phạt được đối thủ. Cô lập đồng nghĩa với thất bại và cái chết. Những bộ lạc ban đầu này gây chiến với nhau liên miên. Niềm kiêu hãnh của một ogron dễ dàng bị đả thương, và chỉ có đổ máu mới có thể trả được sự xúc phạm đó. Hầu hết những chủng tộc khác trên thế giới không đáng cho họ chú ý, trừ việc họ được dùng làm thức ăn hay nô lệ.

Kể cả những chủng tộc có chung tổ tiên với các ogron cũng không thoát. Loài ogre và orc nhanh chóng học được rằng phải lo ngại khi bị chú ý bởi các ogron lớn hơn. Số phận tốt nhất mà một bộ tộc ogre bị chinh phục có thể hi vọng tới là bị gửi đi chiến đấu với vai trò là những chiến binh sẵn có để chống lại các bộ lạc ogron khác. Những ogre ốm yếu già cả thường được dùng làm vật tế sống để giải khuây cho các gronn và ngăn họ khỏi tấn công lãnh thổ của các ogron.

Hậu duệ nhỏ bé nhất của Grond là loài orc, và họ sống rất rất xa lãnh thổ của các ogron. Căn cứ orc lớn nhất vào thời điểm này nằm trong một hệ thống hang động khổng lồ bên dưới Gorgrond. Dù cho đó không phải là một vùng đất phong phú cho lắm, loài orc thích cuộc sống đạm bạc nhưng tự do để tránh khỏi nỗi sợ hãi khi phải làm nô lệ cho các ogron.

ĐẾ CHẾ GORIAN

1,000 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

S

uốt hàng thế kỷ sau khi xã hội Phong Tộc sụp đổ, các tư tế và phù thủy arakkoa đã tỏa ra khắp nơi, đem theo nhiều mảnh pha lê được chủng tộc này thèm muốn.

Những hội nghị arakkoa Skalax nhỏ bắt đầu tìm kiếm khắp nơi để bổ sung vào nguồn tài nguyên kiến thức và sức mạnh. Một số lại săn đuổi vinh quang cá nhân. Một số tìm cách bảo quản những kỳ quan của nhưng người đã ngã xuống. Một số còn tin rằng một thời kỳ mới sẽ xuất hiện nếu các arakkoa có thể thu thập đủ kiến thức cổ

xưa này và xây dựng nên một xã hội mới.

Thủ lĩnh hội Skalax là Yonzi tìm hiểu những kho tàng kiến thức bị chôn dấu bên dưới phế tích của căn cứ Phong Tộc ven biển tại Talador, một nơi giờ đang bị các ogron chiếm đóng. Những cố gắng trao đổi hay mua chuộc các thủ lĩnh ogron đều kết thúc trong bạo lực. Dù cho là những sinh vật ít thông minh hơn nhiều, loài ogron lại khá dữ dội nếu xét về kích thước và sức mạnh. Các arakkoa rút lui chờ đợi thời cơ.

Yonzi và môn đồ theo dõi bộ lạc ogron từ trên bầu trời, tìm kiếm cơ hội lật đổ những kẻ cục súc đó bằng vũ lực. Một cơ hội nhanh chóng xuất hiện: nô lệ của các ogron. Loài ogre dù không hùng mạnh như những chủ nhân man rợ của họ nhưng lại thông minh hơn. Quan trọng nhất, việc bị nô lệ khiến họ tức giận. Chỉ có nỗi sợ hãi ngăn họ khỏi nổi dậy.

Các phù thủy arakkoa bắt đầu bí mật gặp gỡ loài ogre, đề nghị dạy cho họ cách sử dụng bí thuật. Những nô lệ này là những học trò tài giỏi. Họ là hậu duệ xa xôi của Grond, một sinh vật được ban sức mạnh bởi vị titan Aggramar, và bởi vậy họ có bản chất hòa hợp với bí thuật. Hội Skalax rất ngạc nhiên và vui sướng trước khám phá này. Họ chưa từng thấy những kỹ thuật làm phép mới được phát triển một cách dễ dàng đến vậy. Loài ogre có một ái lực đặc biệt với đá, và họ có thể sử dụng sức mạnh bí thuật để tạo hình và biến đổi đá theo ý mình.

Một trong những ogre đầu tiên làm chủ được sức mạnh mới này tên là Gog, và hội Skalax tin rằng gã là thủ lĩnh hoàn hảo để triển khai một cuộc nổi dậy toàn diện. Được ban cho sức mạnh, Gog tiến lên phía trước… nhưng không phải để chống lại các ogron. Gã có một mục tiêu đáng chú ý hơn hẳn trong đầu: các gronn, những kẻ ăn thịt khổng lồ mà toàn bộ loài ogre tôn sùng và e sợ như những vị thần.

Kể cả các arakkoa cũng sững sờ trước tham vọng này, nhưng họ không thể chối bỏ kết quả được. Một mình Gog hạ gục một gronn, và câu chuyện về cuộc chinh phạt đẫm máu của gã lan ra khắp

những ogre bị bắt như cháy rừng. Gã giết một kẻ khác. Rồi một kẽ khác nữa. Vào lúc gã đánh bại gronn thứ năm, tin tức về kỳ công của gã đã lan tỏa đến gần như mọi căn cứ của loài ogre. Gronn vốn xem như là những vị thần thực sự, lớn mạnh khủng khiếp cả về kích cỡ lẫn sức mạnh. Không thể giết nổi họ, không thể với một ogre. Ít nhất đó là những gì những nô lệ này từng tin.

Hành động anh hùng của Gog đã đập tan niềm tin này. Nếu gronn còn có thể bị giết, loài ogre còn có gì phải sợ các ogron nữa chứ?

Khi "Gog Kẻ Giết Gronn" quay trở lại với cả dân tộc, không còn cần phải tốn thời gian thuyết phục những nô lệ khác nổi dậy nữa. Họ cùng nhau đứng lên chống lại những chúa tể ogron, châm ngòi cho một cuộc chiến đẫm máu. Cả hai phe đều mất mát rất lớn. Các arakkoa kiên nhẫn theo dõi từ xa, háo hức muốn lấy được những khối pha lê từ căn cứ của các ogron.

Cuối cùng, gần như tất cả các bộ lạc ogron đều đã thất bại dưới tay những nô lệ cũ của họ. Sự thèm khát báo thù và nguồn bí thuật mới có được của loài ogre là quá mạnh để có thể chống chịu. Các ogron còn lại không bị xé xác bị buộc phải phân tán khắp thế giới để trốn thoát.

Sau khi loài ogre đập tan xiềng xích nô lệ, các phù thủy Skalax im lặng tiến vào tìm kiếm những di vật cổ vật Phong Tộc trong phế tích của thành phố. Gog Kẻ Giết Gronn đã nhanh chóng kết thúc nó. Cũng là một phù thủy, gã không muốn phải cho đi bất cứ nguồn sức mạnh tiềm tàng nào. Loài ogre đã phải trả giá cho lãnh thổ này bằng máu. Gog gọi mình là "Gorgog" – Vua Gog – và tuyên bố rằng gã là lãnh đạo của thành phố này. Gã đặt lại tên cho nó là *Goria*, "Ngai Vàng của Vua." Gog lệnh cho Yonzi và những môn đồ Skalax phải rời khỏi nơi đây với nỗi đau chết người.

[image]

HÌNH: THỦ PHỦ GORIA CỦA LOÀI OGRE

Các arakkoa rời đi, nhưng không được lâu. Hành động của Gog đã chọc tức Yonzi và đồng loại, và họ quyết định sẽ chiếm lấy vùng đất này bằng vũ lực. Vào nửa đêm, các phù thủy arakkoa bất ngờ tấn

công thành phố Goria mới chớm nở. Gog và những nhà bí thuật học đệ tử của gã phản công lại, được hỗ trợ bởi hàng ngũ vô số những ogre mới được tự do xem gã là vị cứu tinh. Gã vua đánh bại các arakkoa và bắt Yonzi. Cái chết của thủ lĩnh Skalax đến nhanh chóng.

Câu chuyện về kết cục đáng ghê rợn của Yonzi trong tay Gog lan truyền khắp nơi. Mặc dù đã hứa sẽ tìm lại những khối pha lê Phong Tộc, những cuộc đột nhập của các arakkan vào đất của loài ogre rất ít ỏi và lẻ tẻ sau chuyện đó.

Đế Chế Gorian từ từ mở rộng qua nhiều thế hệ. Dù cho loài ogre không tập trung vào việc chinh phạt, những vùng đất rộng lớn dần rơi vào tay họ. Những gronn và ogron lang thang bị săn đuổi bất cứ khi nào bị tìm thấy, dọn đường cho những căn cứ mới. Những thành phố mọc lên khắp các lục địa của thế giới này. Hai thành phố lớn nhất là Búa Trên nằm ở tây Nagrand, và Thành Chóp Đao nằm tại Dãy Băng Hỏa. Những thành phố này trở thành những tiền đồn quân sự mạnh mẽ thường xuyên mở rộng biên giới đế chế ogre. Một hệ thống giao thương tiên tiến băng qua đất liền và biển cả được thành lập để kết nối Goria và những pháo đài xa xôi.

Goria vẫn là thủ phủ và là một nơi đặc biệt dành cho những kẻ học đạo tới luyện tập nghệ thuật bí thuật. Những khối pha lê Phong Tộc trở nên rất có giá trị tại đây, những mảnh kiến thức của loài arakkoa bị săn tìm ráo riết bởi những phù thủy ogre giỏi giang nhất.

Việc học tập thuật phù thủy của loài ogre và việc phơi mình dưới bí thuật đã có những tác dụng phụ không ngờ tới. Dù cho là rất hiếm, trẻ con đôi lúc được sinh ra với hai cái đầu. Dần họ phát hiện ra rằng những ogre đó là những thầy phép tài ba một cách đáng kinh ngạc, và sự xuất hiện của họ được xem là một điềm tốt. Dần dần, những nhà bí thuật học của Goria thậm chí còn phát triển những phép thuật để tái tạo lại hiện tượng này, khiến nhưng ogre bình thường mọc thêm một cái đầu thứ hai, tăng thêm trí thông minh và năng khiếu ma thuật.

THÀNH LẬP CÁC BỘ TỘC ORC

800 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

C
uộc nổi dậy của loài ogre đã thay đổi hệ thống cấp bậc sinh tồn khắp Draenor. Bằng việc phá hủy quyền lực của các ogron và gronn, Đế Chế Gorian đã tiêu diệt hai mối đe dọa lớn nhất đối với loài orc ở Gorgrond. Không còn phải sống chật hẹp trong những hang động ngầm trong lòng đất, họ thành lập những căn cứ cố định trên bề mặt thế giới lần đầu tiên trong suốt nhiều thế hệ.

Dân số loài orc bùng nổ. Không lâu sau, dân số đông đúc đã trở thành một vấn đề nghiêm trọng, và những loài thú hoang ít ỏi tại Gorgrond bị săn đuổi đến sát bờ vực tuyệt chủng. Căng thẳng gia tăng giữa các gia tộc, nhưng trước khi xảy ra một cuộc chiến tranh thê thảm, nhiều orc đã di cư ra ngoài lãnh thổ. Họ không cần một nơi ở thoải mái – cuộc sống khắc nghiệt dưới lòng đất của họ đã khiến họ rất khỏe mạnh dẻo dai – mà họ cần một vùng đất mới để sinh sống.

Những orc ở lại Gorgrond dần thành lập vài bộ tộc khác nhau: Đá Đen, Sọ Cười, Đao Chớp, và Hàm Rồng. Bộ tộc Đá Đen thống lĩnh hầu hết Gorgrond. Họ vẫn ở tại những hang động tổ tiên của họ, học hỏi về lòng đất xung quanh, phát triển kiến thức về luyện kim và rèn. Loại quặng đá đen đặc biệt nằm rải rác khắp nơi rất khó để khai quật và sử dụng, nhưng một khi họ tìm ra bí mật của nó, các orc có thể sử dụng nó để tạo ra những công cụ và vũ khí kỳ khôi. Những thanh đao của tộc Đá Đen nhanh chóng bị thèm muốn bởi sự bền chắc đáng tin của chúng.

Các orc di cư về phía đông bị thu hút tới khu rừng rậm tươi tốt tại Tanaan. Nơi đây chứa đầy những nguyên căn, và các orc này nhận ra ngôi nhà mới của mình chứa đầy mối nguy hiểm đáng sợ. Dù là không hề thiếu thú săn, những loài thực vật và động vật có độc phát triển mạnh tại khu rừng rậm này. Một sai lầm có thể dẫn tới cái chết từ từ đau đớn. Nó trở thành một nơi phổ biến của những câu chuyện ghê rợn về những orc hùng mạnh bị tê liệt chỉ bởi cú cắn của một con rắn và rồi bị kéo vào rừng sâu bởi những sinh vật không thấy rõ. Hơn thế nữa, có những hang động tối tăm dường

như rung động thứ sức mạnh độc ác. Thỉnh thoảng có orc tiếp xúc với tinh chất tối tăm này lại tìm thấy vinh quang. Có lúc họ lại tìm thấy sự điên rồ.

Dân orc tại Tanaan hình thành lối suy nghĩ mê tín và hoang dại. Những ai giữ được tỉnh táo tự gọi mình là bộ tộc Hõm Máu. Những kẻ hoàn toàn lạc lối trong sự thúc giục của bóng tối trong rừng thì bị trục xuất. Dần dần, họ thành lập một bộ tộc khác nhỏ hơn: tộc Nhai Xương, được đặt tên theo tục lệ chấp nhận việc ăn thịt đồng loại trong những thời điểm khó khăn. Hai bộ tộc này gần như không bao giờ là đồng minh, nhưng hiếm khi họ gây chiến với nhau. Rừng rậm đã có quá đủ nguy hiểm cho cả hai.

Các orc đi về phía tây Gorgrond định cư tại vùng hoang dã đầy tuyết tại Dãy Băng Hỏa, được đặt tên theo mùa đông khắc nghiệt và hoạt động của núi lửa. Một số orc trong số đó tin rằng họ sẽ thích nghi được với môi trường này. Có hai bộ tộc là tộc Sói Băng và tộc Vuốt Trắng học được cách đi săn cùng với những con sói bản địa nơi đây, thậm chí còn làm bạn và huấn luyện chúng làm đồng đội. Những orc khác muốn thống trị vùng đất này. Bộ tộc Thần Sấm đi khắp vùng đất hoang đầy băng giá theo những nhóm lớn, thường đi săn những gronn đáng sợ. Một con mồi duy nhất có thể giúp họ trụ được suốt nhiều tuần, nhưng nếu cuộc đi săn thất bại, những orc này sẽ phải chịu những thử thách cực kỳ gian khổ.

Các orc đánh bạo đi về phương nam tìm thấy vùng đất màu mỡ Talador. Ba bộ tộc định cư trên những ngọn núi và đồng bằng nơi đây: tộc Đao Lửa, tộc Lữ Khách Đỏ, và tộc Gió Đao.

Một bộ tộc thứ tư di cư xa hơn nữa về hướng tây nam, sâu vào khu đồng cỏ tại Nagrand. Họ được gọi là bộ tộc Chiến Ca, và những orc này lang thang khắp những đồng cỏ như những người du mục, hiếm khi ở lại một chỗ suốt vài tháng. Tộc Chiến Ca thường xuyên gây chiến với loài ogre của Đế Chế Gorian để giữ vững vị trí tại Nagrand. Một số thế hệ tộc nhân Chiến Ca phát triển mạnh hơn những thế hệ khác. Bộ tộc rất có năng khiếu chiến đấu, nhưng khi những chiến binh này chọc tức loài ogre quá nhiều, hậu quả mang

lại thỉnh thoảng rất tàn khốc.

Phía đông nam, một bộ tộc khác hình thành tại Thung Lũng Trăng Đen. Những orc sống xa cách khỏi những căn cứ chính của Gorian, cho phép họ sống một cách khá thanh bình. Bộ tộc Trăng Đen bị mê hoặc bởi bầu trời đầy sao, và họ tin rằng họ có thể nhìn thấy tương lai từ chuyển động của các vì sao. Những orc sống tại đây là những người rất bí ẩn, và họ xây dựng những truyền thống và nghi lễ tập trung quanh việc tôn thờ tổ tiên và thuật chiêm tinh.

[image]HÌNH: BẢN ĐỒ VỊ TRÍ CÁC BỘ TỘC ORC KHẮP DRAENOR

BỘ TỘC HÀM RỒNG

Theo tiếng orc, bộ tộc Hàm Rồng được gọi là Nelghor-shomash, nghĩ là "Tiếng Thét của Muông Thú." Bộ tộc này nhận được cái tên đó sau khi học cách thuần hóa những con rylak hung dữ, những sinh vật có cánh đi săn phía bên ngoài Gorgrond. Tộc Hàm Rồng trìu mến gọi chúng là nelghor*, nghĩa là "thú vật trung thành." Khi bộ tộc này về sau gặp được loài rồng tại thế giới Azeroth, họ cũng gọi những sinh vật này bằng cái tên đó. Tất cả orc cuối cùng sẽ xem rồng đồng nghĩa với* nelghor*. Cái tên của bộ tộc Hàm Rồng không bao giờ thay đổi, nhưng ý nghĩa của nó thì có.*

PHÁP TĂNG ĐẦU TIÊN

N

hững nhà thần bí tộc Trăng Đen thường xuyên lên đường du ngoạn khắp thế giới, hi vọng được nghe thấy ý nguyện của thần linh. Nhiều trong số đó nhận được những giấc mơ và hình ảnh kỳ lạ gần dãy núi phía tây bắc Nagrand. Loài orc không hề biết, đây là nơi an nghỉ cuối cùng của Grond. Những nguồn năng lượng nguyên tố tràn ngập khắp nơi đây, đặc biệt là ở chân núi. Tại đó, phần đầu của gã khổng lồ cổ xưa đã tạo thành một hòn đảo nhỏ ở giữa một hồ nước thanh bình.

Những vị khách tộc Trăng Đen đầu tiên tới nơi đây học hỏi về những linh hồn nguyên thủy của lửa, khí, đất, và nước của thế giới này. Các orc cực kỳ kính trọng những thực thể này, và họ đặt tên cho nơi họ khám phá ra là Ngai của các Nguyên Tố.

[image]*HÌNH: NGAI CỦA CÁC NGUYÊN TỐ*

Sự ra đời của pháp tăng giáo trong loài orc là một quá trình chậm rãi. Những người con của đá này tập trung quanh di thể của Grond và học cách hướng dẫn các linh hồn nguyên tố bằng trái tim rộng mở và cảm giác về sự hòa hợp. Không như loài ogre với thuật phù thủy tàn nhẫn xé rách và tạo hình đất đá, loài orc nắm lấy sức mạnh của họ một cách hoàn toàn kính trọng. Và khi các nguyên tố ban sức mạnh cho một pháp tăng, kết quả rất đáng ngạc nhiên. Lũ lụt có thể thay dòng. Những làn gió mạnh sẽ thổi bay những arakkoa cướp bóc. Chưa có orc nào từng thấy một phép màu như vậy. Chưa có orc nào từng nắm được kết nối như vậy với thế giới tự nhiên.

Tộc Trăng Đen là những người đầu tiên dâng hiến bản thân cho các nguyên tố, và họ biến đầu của Grond thành một ngôi đền thô sơ. Dần dần, họ lan truyền bài giảng đó cho các orc khác, và gần như tất cả các bộ tộc đều nhận chỉ giáo. Những orc trẻ được nuôi dạy từ lúc sinh ra tới khi trở thành những đồng minh can đảm trung kiên của các linh hồn nguyên tố. Khi họ già đi, những pháp tăng lão luyện này đi tới Ngai của các Nguyên Tố để tìm kiếm sự ban phước của các linh hồn. Họ bước vào trạng trái xuất thần để hòa nhập tâm trí với các nguyên tố. Một số orc được xem là xứng đáng; số khác thì không.

Bằng việc vươn tới bên ngoài bức màn che phủ thế giới thực tế, một số orc còn giao tiếp được với các lực lượng đen tối. Những linh hồn tội nghiệp đó vô tình nhìn thấy một xứ sở nằm bên ngoài Draenor – cõi Hư Vô. Những gì những orc đó nhìn thấy khiến họ phát điên. Những người sống sót bị trục xuất ra khỏi bộ tộc và buộc phải sống cách biệt trong những hang động bên dưới Nagrand. Hình hộp sọ trắng bị xăm trên mặt họ, đánh dấu họ là “đã chết” đối với dân tộc mình.

Những orc được các nguyên tố đón chào quay trở lại bộ tộc với vai trò là thủ lĩnh tinh thần rất được sùng kính. Lời khuyên của họ được đánh giá rất cao, chỉ thứ hai sau lời nói của tộc trưởng bộ tộc.

Kết nối giữa các pháp tăng vượt qua cả biên giới các bộ tộc, cho phép họ làm trung gian hòa giải xung đột một cách hòa bình.

Bộ tộc Trăng Đen bắt đầu tổ chức một buổi gặp mặt một năm hai lần của các pháp tăng được gọi là lễ hội Kosh'harg. Dần dần, buổi gặp mặt này lan truyền tới tất cả loài orc. Hội Kosh'harg trở thành thời điểm hiếm hoi khi các bộ tộc gạt bỏ mọi mối hiềm thù, chia sẻ tin tức, nuôi dưỡng những kết nối, và ăn mừng tình bạn.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Búa Trên: Highmaul
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Chóp Đao: Bladespire
Dãy Băng Hỏa: Frostfire Ridge
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
(tộc) Đao Chớp: Lightning's Blade (clan)
(tộc) Đao Lửa: Burning Blade (clan)
Đế Chế Gorian: Gorian Empire
(tộc) Gió Đao: Bladewind (clan)
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hư Vô: Void
Kẻ Giết Gronn: Gronnslayer
Khối Thường Xanh: Evergrowth
(tộc) Lữ Khách Đỏ: Redwalker (clan)
Ngai của các Nguyên Tố: Throne of the Elements
Nguyên căn: primal
Nguyên tố: element
(tộc) Nhai Xương: Bonechewer (clan)
Pháp tăng: shaman
Phong Tộc: Apexis
Phù thủy: sorcerer

Quặng đá đen: blackrock ore
Rồng: dragon
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
(tộc) Sọ Cười: Laughing Skull (clan)
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
(tộc) Thần Sấm: Thunderlord (clan)
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
Tư tế: priest
(tộc) Vuốt Trắng: Whiteclaw (clan)

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 2: NHỮNG ĐỨA CON CỦA ĐÁ (2/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

VUA VUỐT TEROKK

600 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

BBất kể sự phát triển và di trú của dân tộc ogre và orc, không có bộ tộc hay đế chế nào dám mở rộng tới Khối Chóp Arak. Khu phế tích của nền văn minh arakkoa được cho rằng là bị nguyền rủa và ma ám, và những sinh vật có cánh kia rất sốt sắng bảo vệ lãnh thổ của mình.

Các arakkoa vẫn còn gọi nơi này là nhà trở nên hắc ám, bồn chồn, và mê tín. Dù cho họ đặt tên mình là "thượng arakkoa," họ chỉ là cái bóng mờ nhạt của chủng tộc xưa kia. Sự huy hoàng của đế chế Phong Tộc từ lâu đã tan biến. Chỉ có những mảnh vỡ tri thức của nó là còn lại, phần nhiều trong số đó bị ghép sai với nhau.

Một dòng dõi vua chúa thống trị các thượng arakkoa, chia sẻ quyền lực với tàn dư của hội Anhar. Tư tế giáo vẫn tôn thờ Rukhmar, nhưng bài giảng của bà đã trở nên biến dạng và méo mó theo thời gian. Đế chế Phong Tộc từng rất tôn trọng sự hi sinh của Anzu, đã giữ gìn Trũng Sethekk và cẩn thận tìm hiểu nó để học hỏi sức mạnh bóng tối tại đó. Sự tôn trọng đó từ lâu đã biến mất.

Các thượng arakkoa bấy giờ sử dụng Trũng Sethekk làm nơi trừng phạt và hành hình. Bất cứ ai bất đồng với các tư tế Anhar đều bị cho là dị giáo và bị ném vào những hồ nước tại đấy, chúng vẫn còn bị nguyền rủa do máu của vị thần phong long Sethe. Hầu hết những arakkoa xui xẻo bị ném vào Trũng Sethekk đều mất mạng. Số khác

bị biến dạng và không còn có thể bay được vì nguồn năng lượng hắc ám tràn ngập nơi đây. Họ dần được gọi là những Kẻ Bị Ruồng, và họ bị trục xuất khỏi các căn cứ thượng arakkoa.

Bị hạn chế trên mặt đất, những Kẻ Bị Ruồng buộc phải chiến đấu với một loài ăn thịt khôn ngoan ở đây: loài nanh kiếm. Chủng tộc dạng mèo thông minh này phân bố khắp Draenor. Sau sự sụp đổ của đế chế Phong Tộc, nhiều bộ lạc nanh kiếm đã di cư tới Khối Chóp Arak. Chúng thích săn đuổi những Kẻ Bị Ruồng, những người không thể thoát lên trên trời cao. Suốt một khoảng thời gian, chỉ có những arakkoa bị nguyền rủa đó là gặp nguy hiểm từ lũ nanh kiếm.

Và rồi một bộ lạc nanh kiếm xuất hiện biến việc hạ gục những arakkoa vẫn còn bay được trở thành thú vui. Bộ lạc Bờm Máu và gã thủ lĩnh hùng mạnh của nó là Chúa Kiêu Hãnh Karash đã trở nên chán ngấy việc săn đuổi những Kẻ Bị Ruồng. Karash huấn luyện tôi tớ cách sử dụng lưới, dây, và lao móc. Ban đầu tộc Bờm Máu nhắm vào những trinh sát thượng arakkoa đơn độc, rèn dũa kỹ năng của mình mà không báo động đến những người sống trên Khối Chóp Arak.

Một khi gã đã tin tưởng vào khả năng của bộ lạc, Karash tuyên bố gây chiến với các thượng arakkoa. Các chiến sĩ Bờm Máu bắt đầu phục kích những nhóm lớn sinh vật có cánh đó, tàn sát họ cho đến kẻ cuối cùng. Điều này khiến các thượng arakkoa trở nên bối rối; suốt nhiều thế hệ họ đã tưởng mình là miễn nhiễm trước mọi mối đe dọa từ bất cứ sinh vật "hạ đẳng" nào. Các tư tế Anhar cố giải thích tại sao Rukhmar dường như đã không còn ban ơn cho họ nữa, và khối chóp bắt đầu bị bao vây.

Vua của các thượng arakkoa là Terokk thấy dân tộc mình rơi vào tuyệt vọng và biết rằng ông phải hành động quyết liệt. Trước khi ông đưa binh sĩ vào cuộc chiến, ông tự mình công kích, lao thẳng vào những khu trại của tộc Bờm Máu và phá hoại lực lượng phòng thủ của chúng trước khi bất cứ thần dân nào của ông phải lao đầu vào hiểm nguy. Một tay ông đã thay đổi cục diện chiến tranh, truyền cảm hứng cho các chiến sĩ arakkoa đặc biệt khác để noi

gương ông lao vào những trận chiến liều lĩnh.

Sau nhiều tháng tiêu hao quân Bờm Máu, Terokk dồn gã Chúa Kiêu Hãnh Karash và giết gã, kết thúc ngọn nguồn của những chiến thuật tài tình của loài nanh kiếm. Họ đã thắng cuộc chiến.

Các thượng arakkoa tôn vinh vị vua của mình là một huyền thoại sống, một số còn cho rằng ông chính là hiện thân của chính Rukhmar. Các tư tế Anhar trở nên lo lắng – tới tận bấy giờ, chỉ có *h*ọ mới được phép phát biểu nhân danh vị nữ thần mặt trời. Terokk sử dụng những người ủng hộ khắp nơi của mình để xây dựng nên một thành phố mới trên mây. Đó được gọi là Vùng Trời, và nó gợi lại thành tựu của Phong Tộc cổ xưa. Terokk thậm chí còn lập ra một đạo luật mới hạn chế quyền lực của hội Anhar, tuyên bố rằng xã hội thượng arakkoa phải được dẫn dắt bởi một sự thèm khát kiến thức và sự thông thái, không phải bởi nỗi sợ hãi và sự mê tín.

Điều đó đã thúc giục hội Anhar phải hành động. Vào nửa đêm, các tư tế bắt cóc Terokk cùng con gái ông là Lithic và ném họ vào Trũng Sethekk. Ngày hôm sau, các tư tế báo với những người dân là Rukhmar đã rút đặc ân khỏi vị vua và đã nguyền rủa dòng dõi của ông. Họ gọi chính mình là Môn Đồ của Rukhmar, và họ tuyên bố rằng họ là người quản lý cho tương lai của các thượng arakkoa. Sau này không bao còn có một vị vua arakkoa nữa; các tư tế đố kỵ đã cố kiểm soát nền văn minh này tới khi nó kết thúc trong đổ máu và lửa đỏ nhiều thế kỷ sau.

Trong khi đó, Terokk cố vật lộn để sống sót khi là một Kẻ Bị Ruồng. Ông đã sống sót sau khi bị ném xuống những hồ nước bị nguyền rủa, nhưng Lithic thì không. Thử thách này đã khiến tâm trí lẫn thân thể Terokk bị biến đổi. Thống khổ, tức giận, và cô độc, ông gần như gục ngã trước nỗi khổ sở của mình tại Trũng Sethekk, nhưng trong bóng tối, một giọng nói thúc giục ông phải tiếp tục tiến lên.

Terokk tập hợp các Kẻ Bị Ruồng arakkoa khác và tìm kiếm nguồn gốc của giọng nói bí ẩn kia. Về sau, vị vua sa ngã hiểu rằng ông đang nói chuyện với quạ thần đáng sợ Anzu. Điều này khiến cho

những arakkoa bị biến dạng thấy ngạc nhiên – Anzu đã được sùng kính như là một sinh vật đã chết từ lâu, không phải là một sinh vật vẫn còn tác động đến thế giới này. Vị quạ thần dạy Terokk và bề tôi của ông bí mật của thuật phù thủy và ma thuật bóng tối, để rồi những Kẻ Bị Ruồng đứng lên trở thành những tư tế vuốt.

Được tăng cường sức mạnh bởi sự hướng dẫn của Anzu, Terokk dẫn những Kẻ Bị Ruồng tới phế tích Phong Tộc cổ xưa và xây dựng thành phố Skettis trên nền đó. Nơi trú ẩn nhỏ này được dùng làm chỗ dựa cho lãnh thổ của họ. Về sau, họ sẽ dành lại quyền thống trị khắp khu rừng gần Khối Chóp Arak, và lãnh thổ của họ sẽ được gọi là Rừng Terokkar.

Đó là một sự tồn tại đau khổ và đen tối. Lời nguyền của Trũng Sethekk xé nát tâm trí Terokk, đưa ông tới sát bờ vực của sự điên dại hoàn toàn. Ông tuyệt vọng tìm kiếm giải pháp cho nỗi đau khổ của mình, dùng tới cả những phương pháp tàn bạo để tìm cách cứu chữa. Khi ông bắt đầu hi sinh bề tôi của mình, các tư tế vuốt nén đau buồn khuất phục thủ lĩnh của họ. Họ phong ấn ông lại trong vùng đất bóng tối nơi Anzu từng ẩn náu, giữ ông sống nhưng vẫn bảo vệ được những Kẻ Bị Ruồng khỏi sự điên rồ của ông.

Trong suốt vài thế kỷ sau, những Kẻ Bị Ruồng tránh xa các thượng arakkoa. Mỗi khi Môn Đồ của Rukhmar tống khứ những kẻ bất đồng và dị giáo, các tư tế vuốt lại đón chào họ tới với xã hội của họ. Dần dần, số lượng Kẻ Bị Ruồng tăng lên, tới khi dân số của họ ngang ngửa với cả các thượng arakkoa.

SỰ THỐNG TRỊ CỦA CÁC NGUYÊN TỐ

403 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Suốt nhiều thế hệ, các bộ tộc orc sống ven Đế Chế Gorian gây chiến với đế chế khi có tranh chấp lãnh thổ nhưng chưa bao giờ triển khai một cuộc chiến toàn lực với loài ogre. Về phần mình, người Gorian cũng chẳng mấy hứng thú với (hay lo sợ) loài orc. Loài ogre tập trung vào việc đoạt lấy những mảnh pha lê Phong Tộc và mọi nguồn sức mạnh khác họ có thể tìm được trên thế giới này. Một số

bộ tộc orc cũng theo đuổi những cổ vật đó, nhưng chỉ bởi vì giá trị rất lớn mà những nhà buôn ogre sẽ trả cho chúng.

Thuật phù thủy Gorian đã đạt tới tầm cao mới về sức mạnh và kết cấu. Cả hệ thống luật lệ và công lý của loài ogre được soạn ra dưới sự hỗ trợ của ma thuật và sự thông thái của các vị vua phù thủy được gọi là thống soái.

Loài ogre rất coi thường với thuật pháp tăng của loài orc, nhận thấy truyền thống này chỉ là một ngón đòn kỳ lạ để khiến làn gió thổi mạnh hơn một chút hoặc ngọn lửa cháy nóng hơn một chút. Cho tới tận khi loài ogre chứng kiến sức mạnh của một pháp tăng già là chuyển hướng cả một trận lũ quét có thể phá hủy cả một ngôi làng orc thì họ mới bắt đầu hiểu được sức mạnh thực sự của các nguyên tố.

Thay vì tìm cách học hỏi về sức mạnh này với cùng sự khiêm tốn và ngưỡng mộ của loài orc, loài ogre quyết định chiếm lấy nó bằng vũ lực. Thủ lĩnh Gorian vào lúc này là Thống Soái Molok cử một đạo quân tới thuộc địa của loài orc và giành lấy Ngai của các Nguyên Tố cho đế chế mình. Cuộc tấn công này khiến vị pháp tăng già tức giận, nhưng các bộ tộc vẫn chưa hề hành động. Gorian chưa hề tàn sát vô tội vạ; họ chỉ đánh đuổi loài orc đi mà thôi.

Loài ogre hăm hở khảo sát Ngai của các Nguyên Tố với phép thuật bí thuật của họ, nghiên cứu kỹ từng chút một nơi này. Loài ogre không hề biết rằng, nơi đây là nơi an nghỉ cuối cùng của Grond, gã khổng lồ đã được ban cho sức mạnh bởi vị titan Aggramar.

Các phù thủy Gorian chưa bao giờ tưởng tượng nổi sự kết hợp giữa sức mạnh titan và sức mạnh nguyên tố vẫn còn lay lắt nơi di thể của gã khổng lồ cổ xưa này, và những thí nghiệm cẩu thả của họ đã gây ra thảm họa. Vào một ngày định mệnh, sự bất hòa giữa ma thuật của loài ogre và những nguồn năng lượng còn sót lại của Grond đã gây ra một vụ nổ. Ngôi đền loài orc đã tạc ra từ hộp sọ của gã khổng lồ bị thổi bay và bị phá hủy.

Vụ nổ đã giết chết tất cả phù thủy Gorian bên trong công trình này và chỉ để lại một số tảng đá vẫn còn tới tận ngày nay.

Việc này khiến các nguyên tố bị mất cân bằng, dẫn tới một tác động to lớn. Những cơn bão khổng lồ quần thảo khắp thế giới, và các linh hồn bản địa của Draenor rơi vào hỗn loạn.

Nhưng rồi, người Gorian lại cử thêm nhiều phù thủy tới thay thế cho những người đã bị giết. Thống Soái Molok chẳng hề nhụt chí chút nào. Ông ta giờ đã có bằng chứng về sức mạnh thực sự của các nguyên tố, và ông quyết tâm dành lấy nó cho chính mình.

Các nguyên tố đau khổ kêu gọi các pháp tăng orc giúp đỡ. Cuối cùng, các bộ tộc cũng đã bắt đầu hành động.

LIÊN KẾT CÁC BỘ TỘC

402 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

ại lễ hội Kosh'harg tiếp theo, chẳng hề có sự ăn mừng hay đối địch nữa, chỉ có sự than khóc cho những gì đã xảy ra với Ngai của các Nguyên Tố. Pháp tăng các bộ tộc cùng nhau cố gắng xoa dịu những linh hồn bản địa xứ Draenor và đem họ trở lại trạng thái cân bằng, nhưng vô ích. Không chỉ những con bão hủy diệt là đang gầm gào khắp thế giới, mà các nguyên tố cũng đang rối loạn. Chỉ sau vài mùa, tất cả các bộ tộc đều phải chịu đựng nạn đói chưa từng thấy, thứ có thể sẽ chẳng bao giờ kết thúc.

Vị pháp tăng già của bộ tộc Trăng Đen là Nelgarm nóng lòng yêu cầu tất cả các bộ tộc phải hành động. Các nguyên tố đang cầu cứu. Các phù thủy ogre cẩu thả vẫn còn đang phá rối Ngai của các Nguyên Tố linh thiêng. Thế giới này đang ở bên bờ vực bị phá hoại không thể phục hồi nổi.

Các bộ tộc đồng ý liên kết lại, và Nelgarm kêu gọi các nguyên tố hãy ban phước cho sự đoàn kết này bằng sự bảo vệ. Loài orc bắt đầu gây chiến như một cá thể duy nhất.

[image]*HÌNH: CÁC BỘ TỘC ORC TẬP HỢP LẠI CHO CHIẾN TRANH*

Đầu tiên các bộ tộc orc tiến tới Ngai của các Nguyên Tố. Hoàn toàn ngạc nhiên trước cuộc tấn công này, các phù thủy Gorian phải rút lui với khá ít sự đổ máu. Nhưng Thống Soái Molok nhanh chóng trả đũa. Quân đội Đế Chế Gorian ồ ạt hành động, tấn công và tàn sát

mọi khu trại của loài orc họ tìm thấy. Chiến tranh toàn lực nhận chìm Draenor. Giờ đây tất cả loài orc đều là mục tiêu. Tất cả những ngôi làng và nơi trú ẩn, tất cả nam nữ trẻ em đều phải chuẩn bị chiến đấu.

Quân Gorian tưởng rằng chiến thuật tàn nhẫn này sẽ gieo rắc nỗi kinh hoàng vào trái tim của kẻ thù. Rõ ràng họ không thể ngờ rằng các bộ lạc sẽ đứng lên đối đầu lại. Những nhóm tấn công nhỏ và cơ động của loài orc từ từ triệt phá hệ thống pháo đài và tiền đồn giao thương của Đế Chế Gorian, đánh lui quân ogre trở lại thủ phủ của họ là Goria.

BAO VÂY GORIA

400 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

hành trì Goria rất là vĩ đại, và loài orc chẳng thấy có lý do gì để lãng phí hàng sa số sinh mạng để phá vỡ chúng. Họ tránh xa những quả đồi bao quanh thành phố của loài ogre, dự định khiến cho kẻ thù phải chết đói. Người Gorian tin rằng họ có thể chống chịu lại mọi cuộc bao vây; họ có tàu và cảng biển mà loài orc chỉ có thể đe dọa bằng sự giúp đỡ của những linh hồn nguyên tố buồn đau. Vì tình trạng náo động của các nguyên tố, các pháp tăng không thể kêu gọi sức mạnh của họ một cách hiệu quả như trước.

Nhưng nhiều tháng trôi qua, loài ogre nhận thấy mình không thể duy trì nổi đế chế nữa. Họ đã sai lầm khi nghĩ rằng họ có thể chỉ dựa vào việc giao thương trên biển để hỗ trợ cho thành phố. Đơn giản là không đủ. Loài ogre cần phải tiếp cận được với hệ thống đường giao thương trên đất liền mà loài orc đã chặt đứt. Thống Soái Molok và các phù thủy tới thăm lại những khối pha lê Phong Tộc, tìm cách phá vỡ vòng vây. Và rồi, họ khám phá ra truyền thuyết cổ xưa của loài arakkoa về Lời Nguyền của Sethe, và họ bắt đầu thử nghiệm cách đem lại tác dụng tương tự với loài orc.

Họ đã thành công. Một tai họa mới được gọi là bệnh “đậu đỏ” lan truyền như cháy rừng khắp các khu trại orc. Loại bệnh phá hoại này có khả năng lây lan mạnh, kéo dài nhiều tháng, và giết nhiều người

nhiễm bệnh. Loài orc nhận ra số lượng những chiến binh khỏe mạnh bị sụt giảm nhanh chóng. Sau khi hỏi ý kiến các nguyên tố, Nelgarm và các pháp tăng khác biết được rằng đây không phải một loại bệnh tự nhiên; đó là một đòn tấn công vô hình của loài ogre.

Sự lo lắng ngự trị trong lòng tộc trưởng các bộ tộc khi họ nhận ra rằng cuộc bao vây giờ đã thất bại – quá nhiều orc sẽ chết trước khi Goria chịu thua. Và với quá nhiều chiến binh bị bệnh như vậy, một cuộc tấn công trực diện tới thành phố không còn khả thi nữa. Thời gian đang cạn kiệt.

Nelgarm và các pháp tăng khác quyết định thực hiện một bước đi rất nguy hiểm để dành chiến thắng: họ khẩn cầu các nguyên tố tiêu diệt Goria. Chưa bao giờ các pháp tăng lại có một yêu cầu bạo lực đến vậy. Nhưng cả loài orc lẫn các linh hồn nguyên tố đều hiểu được rằng Thống Soái Molok sẽ quay trở lại quấy phá Ngai của các Nguyên Tố nếu các bộ tộc thất bại.

Các pháp tăng tập hợp bên ngoài tường thành vững chãi của Goria và chứng kiến cơn thịnh nộ thực sự của các linh hồn. Chuyện xảy ra tiếp theo sẽ không thể bị lãng quên.

Một cơn bão dữ dội khuấy đảo phía trên thành phố. Mặt đất rên rỉ và rung động. Suốt nhiều tiếng đồng hồ, sấm chớp và động đất phá hủy tất cả mọi bức tường và tòa nhà trong Goria. Lửa nhận chìm phế tích, chặn mọi đường lui và thiêu trụi những con tàu đậu ở cảng thủ phủ. Khi chẳng có gì còn lại ngoài tro tàn và gạch vụn, mặt đất oằn lên như một hàm răng khổng lồ, và Thống Soái Molok và tàn dư của thành phố vĩ đại vì nuốt trọn.

Hàng ngàn hàng vạn ogre đã chết vào ngày hôm đó. Các nguyên tố chẳng để bất cứ ai còn sống. Chỉ có những tin đồn về sự kiện này tới được các thành phố và tiền đồn khác của Gorian, nhưng những lời đồn đó là quá đủ để làm nhụt chí bất cứ ý định nào nhằm săm soi các nguyên tố.

Loài orc đã chiến thắng nhưng không hề vui mừng. Họ đã phải chịu những tổn thất kinh khủng, và họ đã chứng kiến sức mạnh hủy diệt mà họ không bao giờ muốn thấy lại nữa. Nelgarm và các pháp

tăng khác đặc biệt kinh sợ trước cơn thịnh nộ của các nguyên tố. Họ nói rằng sự cần thiết của một đội quân đoàn kết đã trôi qua và giờ các bộ tộc sẽ đi theo những con đường riêng.

Có rất ít sự phản đối. Các bộ tộc quay trở lại vùng đất của mình, nhưng cuộc sống đã mãi mãi thay đổi. Bệnh đậu đỏ không bao giờ biến mất hoàn toàn. Sau mỗi vài thế hệ, một đợt dịch sẽ lại tàn phá các bộ tộc.

Đế Chế Gorian không bao giờ khôi phục lại được nữa. Những pháo đài còn lại của loài ogre – đặc biệt là Búa Trên và Thành Chóp Đao – đã củng cố lại lãnh thổ của mình. Chúng dần trở nên giống với các thành bang độc lập hơn là một quốc gia thống nhất. Người Gorian chẳng hề tìm cách báo thù cho sự mất mát của thành đô, vì họ e sợ những gì họ sẽ phải trả.

Goria đã biến mất, lãnh thổ của loài ogre đã trở nên rất dễ bị công kích. Nhiều bộ tộc orc chiếm lấy rất nhiều phần lãnh thổ của kẻ thù bằng vũ lực. Dần dà, loài orc vượt qua loài ogre để trở thành chủng tộc tiến bộ nhất và có ảnh hưởng lớn nhất trên thế giới này.

Điều đó rồi sẽ sớm thay đổi.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bờm Máu: Bloodmane
Búa Trên: Highmaul
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chóp Đao: Bladespire
Chúa Kiêu Hãnh: Pridelord
Đậu đỏ: red pox
Đế Chế Gorian: Gorian Empire
Kẻ Bị Ruồng: Outcast
Khối Chóp Arak: Spires of Arak
Môn Đồ của Rukhmar: Adherents of Rukhmar
Nanh kiếm: saberon
Ngai của các Nguyên Tố: Throne of the Elements

Nguyên tố: element
Pháp tăng: shaman
Phong long: wind serpent
Phong Tộc: Apexis
Phù thủy: sorcerer
Rừng Terokkar: Terokkar Forest
Thống soái: imperator
Thượng arakkoa: high arakkoa
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
Trũng Sethekk: Sethekk Hollow
Tư tế: priest
Vùng Trời: Skyreach

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 2: NHỮNG ĐỨA CON CỦA ĐÁ (3/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

NƠI TRÚ ẨN CỦA NHỮNG NGƯỜI THA HƯƠNG

200 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Rất lâu trước sự sụp đổ của Goria, những sự kiện một ngày nào đó sẽ thay đổi tương lai của chủng tộc orc diễn ra…

Rất xa Draenor, Sargeras và Quân Đoàn Rực Lửa đánh bị các titan Chư Thần. Giờ đây chẳng gì có thể chống lại lũ ác quỷ và hành trình tiêu diệt tất cả sự sống trong vũ trụ nữa. Nhưng Sargeras cần những đồng minh mới để tiếp tục công việc của mình. Hàng ngũ ác quỷ của gã rất rối loạn, khó có thể kiểm soát. Gã cần những vị tướng và nhà chiến thuật có thể giúp gã chỉ huy Quân Đoàn bất kham này, và gã tìm thấy chúng trong một chủng tộc có trí thông minh cao được gọi là eredar.

Được dẫn dắt bởi ba thủ lĩnh thông thái – Archimonde, Kil'jaeden, và Velen – người eredar đã biến thế giới Argus của họ thành một thiên đường chứa đựng những kiến thức và triết lý được quý trọng. Khi Sargeras tha hóa những sinh vật này, hầu hết số họ đều tự nguyện chấp nhận số phận. Họ hân hoan khi có cơ hội trở thành những chỉ huy của Quân Đoàn, và họ đem đội quân ác quỷ vào quy củ.

Một số người eredar kháng cự lại. Velen là thủ lĩnh duy nhất không hiến dâng bản thân cho Sargeras. Ông liều lĩnh dẫn những người chống đối khác thoát khỏi Argus – một lối thoát chỉ có thể

thực hiện với sự giúp đỡ của các thực thể được gọi là naaru. Những sinh vật của Thánh Quang đã thề sẽ bảo hộ cho vũ trụ và các cư dân của nó, và họ đã nhìn thấy trước sự tha hóa của người eredar.

Suốt hàng ngàn năm, Velen và hầu hết người *draenei* – nghĩa là "những người tha hương," trong tiếng eredar – chạy trốn khỏi Quân Đoàn, tìm kiếm nơi trú ẩn trong vũ trụ. Họ di hành giữa vũ trụ thực tế và xứ Hỗn Âm trên một pháo đài không gian tên là *Genedar*. Con tàu được các naaru vận hành này sẽ vận chuyển người draenei qua những khoảnh cách xa xôi.

Đó là một hành trình nguy hiểm. Các draenei của Velen đã trốn tránh thành công hầu hết những cuộc chạm trán với Quân Đoàn, và lũ ác quỷ chẳng mấy may mắn khi theo dấu họ. Với ba naaru hỗ trợ những người nổi loạn – K'ure, K'ara, và D'ore – người draenei có thể nhận thấy sự xuất hiện của những kẻ săn đuổi họ. Mỗi lần chuyện đó xảy ra, những người tha hương lại nhổ neo và biến mất vào các vì sao.

Velen biết rằng dân tộc mình sẽ không bao giờ có cơ hội chống lại Quân Đoàn bằng vũ lực cho tới khi họ tìm ra một thế giới để định cư. Cho tới khi đó, tàu *Genedar* là ngôi nhà thực sự duy nhất của họ.

Nhưng việc du hành qua vũ trụ cần một lượng năng lượng rất lớn. Linh hồn của các naaru phải chịu gánh nặng của hành trình dài hơi này, và dần dần, họ bị suy yếu. Khi nguồn năng lượng rực rỡ của họ héo tàn, tàu *Genedar* có nguy cơ rơi xuống.

Các naaru biết rằng thời kỳ chạy trốn đã kết thúc. Họ tìm ra một thế giới mà Quân Đoàn chưa từng chạm tới, và họ tuyệt vọng kêu gọi sức mạnh đã rất yếu đuối kia nhằm tới được đó.

Velen và những người nổi loạn sẽ đặt tên cho thế giới này là *Draenor*, nghĩa là "Nơi Trú Ẩn của những Người Tha Hương."

CÚ RƠI CỦA TÀU *GENEDAR*

H

ành trình cuối cùng tới Draenor thật là thảm họa. Một trong các naaru là K'ara mất kết nối với Ánh Sáng, và nguồn năng lượng Hư Vô bắt đầu nhận chìm nó. Đó là định mệnh đang chờ đón những

thực thể thần thánh đó. Dù cho Ánh Sáng và Hư Vô là hai thế lực đối lập, chúng lại được kết nối với nhau một cách rất bền chắc. Khi một naaru bị suy yếu hoặc bị đẩy đến bên bờ cái chết, nguồn năng lượng rực rỡ của nó sẽ tắt rụi. Ánh Sáng tan biến đi để lại chỗ cho thái cực đối lập là Hư Vô.

Hành động cuối cùng của K'ara là thuyết phục các draenei tống nó ra khỏi tàu *Genedar*. Việc này không phải là một việc dễ dàng. Nguồn năng lượng Hư Vô giờ đang trào dâng khắp cơ thể K'ara, và theo bản năng, thực thể này gây chiến với các naaru khác đã bị suy yếu. Những nguồn năng lượng của chúng va chạm với nhau bên trong tàu *Genedar*, và sự hỗn loạn của cuộc chiến đe dọa giết tất cả những ai can thiệp vào. Nhưng Velen vẫn bước vào, sử dụng Ánh Sáng để che chắn hai naaru khỏi đồng loại bị tha hóa và tống K'ara ra khỏi con tàu. Suốt hàng thế kỷ sau đó, thực thể đen tối này sẽ trôi dạt trên bầu trời Thung Lũng Trăng Đen.

Sự anh dũng của Velen đã cứu sống người draenei, nhưng vẫn có hậu quả. Trận chiến đã làm ông bị thương và làm sụt giảm bớt phần nhiều sức mạnh của ông, cả trí óc lẫn cơ thể. Khả năng nhìn thấu tương lai của ông trở nên không đáng tin cậy, và sẽ mất hàng thế kỷ để ông có thể hồi phục hoàn toàn.

Hai naaru còn lại quá yếu để có thể cho tàu *Genedar* hạ cánh an toàn xuống Draenor. Con tàu đâm thẳng xuống mặt đất, giết chết D'ore và nhiều draenei trên tàu. Khi làn khói tại vụ đâm tàu tan dần, tất cả những gì còn lại của con tàu là một ngọn núi pha lê.
[image]*HÌNH: TÀU GENEDAR RƠI XUỐNG DRAENOR*

Các draenei còn sống rời khỏi tàu *Genedar* và bước vào một thế giới mới đầy lạ lẫm. Naaru K'ure bảo họ hãy rời khỏi con tàu vỡ nát này ngay lập tức. Thực thể này biết nó đã suy tàn nhiều như K'ara, và nó không muốn họ phải hứng chịu nguồn năng lượng Hư Vô. Velen và các draenei đã thực sự trở nên đơn độc, và theo những gì họ biết, đây sẽ là thế giới cuối cùng mà họ thấy được.

Velen dù bị thương nhưng vẫn không hề dao động, ông dẫn dân tộc mình tiến bước. Khung cảnh xung quanh thật sôi nổi nhưng đầy

nguy hiểm, một thế giới tràn ngập nhiều bí ẩn và điều kỳ diệu. Hành động đầu tiên của Velen là tạo ra một hiệp hội được gọi là Rangari, những trinh sát còn sống sót sẽ khám phá ngôi nhà chưa hề quen thuộc này để tìm hiểu nguồn tài nguyên – và mối đe dọa – điều sẽ ảnh hưởng tới tương lai của người draenei.

Về sau, họ tìm thấy rất nhiều thứ.

HỘI ĐỒNG TRẤN QUAN

Từ khi rời khỏi Argus, Velen đã liên tục nhận được những hình ảnh về một tương lai từ các naaru và Thánh Quang, giúp ông có được danh hiệu "Nhà Tiên Tri." Vô số mối hiểm họa đã được phòng tránh vì ông đã nhìn thấy chúng xuất hiện và đã hướng dẫn dân tộc mình tránh xa khỏi nguy hiểm. Giờ đây các naaru không còn dẫn dắt người draenei nữa, và vết thương của Velen đã khiến khả năng tiên tri của ông bị mất tập trung, bị rơi vào khoảng giữa những điều có khả năng xảy ra và điều nhất định sẽ xảy ra.

Những hình ảnh của ông cũng dần trở nên đáng sợ. Khi ông chạm vào K'ara đen tối, ông nhìn thấy trí óc của những sinh vật độc ác hỗn loạn ẩn náu trong cõi Hư Vô. Velen không chỉ nhìn thấy những tương lai có khả năng xảy ra, giờ ông còn có thể thấy cả tương lai mà cõi Hư Vô *thèm muốn*. Thật khó để có thể phân biệt hình ảnh về những tai họa thực sự từ những gì loáng thoáng thấy trong những giấc mơ của cõi Hư Vô về một vũ trụ bị tha hóa.

Velen quyết định rằng sẽ thật tai hại nếu ông là thủ lĩnh duy nhất của dân tộc mình. Quyết định của ông không còn đúng đắn hoàn toàn nữa.

Velen thành lập một hội đồng các hiền nhân có thể coi sóc những khía cạnh khác nhau trong nền văn hóa draenei. Người đầu tiên trong những "trấn quan" này là Naielle, thủ lĩnh của hội Rangari. Bà dẫn dắt những người đi theo mình bằng cách làm mẫu, bà dành hầu hết thời gian trong vùng hoang dã với các trinh sát khác.

Trấn quan thứ hai được giao trọng trách hướng dẫn các kỹ sư draenei – những Nhà Sáng Chế – trong việc tạo ra áo giáp, vũ khí, và

thiết lập căn cứ. Hataaru là người cực kỳ có tài năng, và ông đã biết cách tạo hình những vật liệu thô sơ tại Draenor. Trong những tạo vật đầu tiên của ông gồm có những khối pha lê arkonite. Chúng được sử dụng làm vật dẫn nguồn năng lượng bí thuật, nó đem lại ánh sáng và sức mạnh cho xã hội draenei và còn cho phép họ xây dựng những công trình để bảo vệ ngôi nhà của họ khỏi nguy hiểm.

Trấn quan thứ ba là Akama mang trách nhiệm điều phối các Phán Quan draenei. Là các chiến binh của Ánh Sáng, các Phán Quan bảo vệ người draenei khỏi những lực lượng đen tối ẩn náu trong ngôi nhà mới của họ.

Trấn quan thứ tư và cũng là cuối cùng là Othaar. Các naaru tàu *Genedar* hoặc đã chết hoặc đang từ từ bị mục nát, nhưng một phần năng lượng thần thánh của họ vẫn còn le lói. Các draenei cũng lấy lại được di thể của D'ore. Họ vẫn chưa biết liệu vị naaru sa ngã này có nguy hiểm không, hay chính xác bao nhiêu phần của nó đã bị nguồn năng lượng Hư Vô hấp thụ. Và việc của Othaar là tìm hiểu về D'ore và đồng loại của nó, phân tích chúng, và mong hiểu biết đủ nhiều để liên lạc với các naaru khác và những người draenei nằm bên ngoài Draenor. Othaar trở thành thủ lĩnh của Sha'tari, một hội nguyện cống hiến cho việc này.

THÀNH LẬP SHATTRATH

195 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Hội Rangari lùng sục khắp Draenor để tìm một nơi một xây dựng căn cứ cố định cho họ. Họ tìm thấy một địa điểm hoàn hảo mà chưa sinh vật nào sinh sống, một nơi được bảo vệ bởi những ngọn núi và có đường ra tới biển.

Hội Rangari không biết rằng, đây vốn từng là thành phố Goria của loài ogre. Các xã hội khác tại Draenor vẫn nhớ rằng cơn thịnh nộ của các nguyên tố đã nuốt chửng nơi đây, và chẳng ai dám bén mảng tới sống tại vùng đất đó.

Người draenei lại không biết điều đó, và bởi vậy họ không thấy có gì phải sợ. Velen dẫn người tới đấy và thành lập thành phố

Shattrath, có nghĩa là "Nơi Trú Ẩn của Ánh Sáng" trong tiếng draenei. Các Nhà Sáng Chế làm việc ngày đêm để dựng các công trình, các khối pha lê, và đường sá, đặt nền móng cho nền văn minh draenei phát triển và mở rộng.

Khi người draenei làm việc, một hiện tượng lạ gây được sự chú ý của họ. Một hội viên Sha'tari là Maladaar cảm thấy có thứ gì đó đang xảy ra với linh hồn những người draenei đã chết trong vụ đâm tàu *Genedar*. Những mảnh di thể của của naaru D'ore đã chìm sâu hơn nữa vào trạng thái của Hư Vô, và chúng đang thu hút những linh hồn đó tới. Sửng sốt nhất, một khi những linh hồn đó tới được bên naaru, những người draenei còn sống nhận ra rằng họ có thể giao tiếp được với những người anh em đã ngã xuống.

Chuyện này chưa bao giờ xảy ra trong lịch sử của xã hội eredar. Velen ngay lập tức cử Maladaar và một nhóm hội viên Sha'tari tới đưa di thể của D'ore tới một nơi tách biệt. Họ tìm thấy một nơi ở bên ngoài Rừng Terokkar nằm xa và đủ an toàn với những nền văn minh khác. Hội Sha'tari sau đó xây dựng một lăng tẩm đồ sộ để chứa D'ore. Sau khi họ di chuyển di thể của vị naaru tới thành phố lăng mộ này, các linh hồn draenei đã đi theo.

Nơi này được gọi là *Auchindoun*, "Ngôi Nhà cho Những Cái Chết Danh Dự," và Maladaar được phong làm trấn quan thứ năm của hội đồng draenei. Anh và những người đi cùng sẽ chịu trách nhiệm giao tiếp với những người draenei đã chết và bảo vệ linh hồn họ khỏi bị nguy hại.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Ánh Sáng: Light

Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal

Chư Thần: Pantheon

Hư Vô: Void

Nguyên tố: element

Nhà Sáng Chế: Arficicer

Nhà Tiên Tri: Prophet
Phán Quan: Vindicator
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rừng Terokkar: Terokkar Forest
Thánh Quang: Holy Light
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Trấn quan: exarch

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 2: NHỮNG ĐỨA CON CỦA ĐÁ (4/4)

NGÔI SAO ĐEN

180 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Khi Thành Phố Shattrath phát triển phồn thịnh, Velen đề nghị các draenei hãy tránh việc sống quá xa đồn lũy này. Ông không muốn xáo trộn những nền văn minh của loài orc và ogre nơi đây.

Chỉ sau vài năm, ông đã đổi ý. Khi hội Rangari khám phá Draenor, họ tìm thấy nhiều dấu hiệu cho thấy vụ đâm tàu *Genedar* đã gây nhiều nguy hại cho thế giới này. Cú va chạm đã giải phóng một luồng năng lượng kết hợp giữa cả Ánh Sáng và Hư Vô và đã làm biến dạng hệ động thực vật nơi đây. Các nguyên căn và phá giả đang ra khỏi nơi trú ẩn, công khai gây chiến với bất cứ sinh vật nào họ tìm thấy. Sự sống thực vật tại Draenor hung hãn hơn hẳn bất kỳ thế giới nào mà Velen và dân tộc ông từng tới, và điều đó quá nguy hiểm để có thể bỏ qua.

Velen quyết định rằng trách nhiệm của người draenei là sửa chữa những gì họ đã phá hủy. Những nhóm Nhà Sáng Chế, hội Rangari, và các Phán Quan thành lập nhiều tiền đồn và thành phố khắp Draenor, kết nối họ với những mạch bí thuật của thế giới. Căn cứ lớn nhất trong số đó là Đền Karabor. Nằm rúc vào một góc phía tây của Thung Lũng Trăng Đen, nó sẽ sớm trở thành nơi linh thiêng nhất và đẹp đẽ nhất của người draenei.

Dần dần, bằng cách sử dụng nguồn năng lượng bí thuật và Ánh Sáng, người draenei đã có thể sửa chữa những tổn hại đã gây ra với

Draenor. Các nguyên căn và phá giả đã dịu đi trở lại chỉ trong vài thập kỷ, và hư tổn có vẻ đã được kiểm soát.

Việc mở rộng này khiến người draenei tiếp xúc với những chủng tộc khác. Velen nói rõ với các trấn quan rằng ông muốn dân tộc mình tránh gây xung đột với các sinh vật bản địa. Nhưng hi vọng của ông nhằm giữ cho loài orc và ogre tránh xa mọi tác động xấu của việc xuất hiện của người draenei nhanh chóng tan tành.

Các orc tộc Trăng Đen vẫn luôn nhạy cảm với những dấu hiệu về sức mạnh của thần thánh, và họ nhận ra ý nghĩa trong sự di chuyển giữa các vì sao. Khi di thể của K'ara xuất hiện trên trời, các nhà thần bí học của bộ tộc gọi đây là "Ngôi Sao Đen" và tôn thờ nó như một vị thần.

Một số pháp tăng liều lĩnh cố tiếp cận với sức mạnh đen tối của K'ara. Việc chạm vào nguồn năng lượng Hư Vô của vị naaru sa ngã đã phá tan tành tâm trí họ. Tộc Trăng Đen dần cho rằng sức mạnh của Ngôi Sao Đen không thể bị các phàm nhân làm chủ. Bất cứ ai thử làm điều đó đều bị quở trách nặng nề, và nếu họ vẫn tiếp tục làm, họ sẽ bị trục xuất ngay lập tức ra xa khỏi Thung Lũng Trăng Đen.

OSHU'GUN: "DÃY NÚI CỦA CÁC LINH HỒN"

V

ị naaru mục nát bị mắc kẹt trong những mảnh pha lê của tàu *Genedar* cũng có tác động lên xã hội loài orc. Khi di thể của D'ore bắt đầu thu hút linh hồn của những người draenei đã ngã xuống, K'ure cũng thu hút linh hồn những orc đã chết. Khi bộ tộc phát hiện ra điều này, các pháp tăng thường xuyên hành hương tới ngọn núi pha lê này, nơi họ đặt tên là *Oshu'gun*, để nói chuyện với tổ tiên mình.

Một số linh hồn orc, sau khi thấm đẫm nguồn năng lượng Ánh Sáng còn lay lắt tại *Genedar*, giờ có được sự thông thái vượt xa những gì họ có được lúc còn sống. Lời khuyên từ những tổ tiên này thường cho trước những lời tiên tri, và bộ tộc nào nghe lời những linh hồn này thường rất vui mừng trước kết quả.

Sự việc này khiến người draenei cực kỳ lo lắng. Dù cho di thể của D'ore đang phát ra nguồn năng lượng Hư Vô, tất cả những gì còn lại của vị naaru chỉ là một phần nhỏ cơ thể ban đầu của nó. Nhưng K'ure lại vẫn còn nguyên vẹn, và sức mạnh đen tối thoát ra từ nó chứa đựng khả năng rất siêu phàm. Người draenei không biết tác động lâu dài của điều này có ý nghĩa gì với thế giới hay loài orc, và nhiệm vụ thầm lặng của hội Sha'tari là tìm hiểu về tàu *Genedar* chẳng đem lại kết quả gì.

Tất cả những việc họ có thể nghĩ ra đều tiềm ẩn thảm họa. Nếu loài orc bị cắt đứt khỏi tổ tiên mình, họ có thể sẽ gây chiến; nếu K'ure đột nhiên chìm sâu hơn vào cõi Hư Vô, chẳng thể biết được sẽ gây ra nỗi kinh hoàng gì nữa. Cuối cùng, người draenei chẳng làm gì cả.

Như họ e sợ, nguồn năng lượng Hư Vô của K'ure dần đã có tác động xấu cho loài orc. Khi người draenei đâm tàu xuống thế giới này, một nhóm orc nhỏ sống dưới Nagrand đã chú ý đến chuyện này. Xã hội này được tạo thành bởi những kẻ bị trục xuất khỏi bộ tộc vì họ đã từng tiếp cận với cõi Hư Vô và lạc lối trong cơn điên cuồng trong nghi lễ pháp tăng của mình. Suốt nhiều thế hệ, những kẻ bị ruồng bỏ này tập hợp trong những hang động bên dưới Nagrand, khuôn mặt họ xăm hình hộp sọ màu trắng để đánh dấu họ là những kẻ hạ đẳng.

Những kẻ bị trục xuất mở rộng hang động của họ dưới Oshu'gun để tìm hiểu về những người mới đến kỳ lạ này. Dần dần, họ tiếp cận tới nguồn năng lượng Hư Vô rỉ ra khỏi K'ure và thấm vào vùng đất.

Thông qua việc tìm hiểu sức mạnh này, những kẻ bị ruồng bỏ bắt đầu giao tiếp với các chúa tể hư vô. Những thực thể quái dị này đáp lại những orc này, truyền vào họ rất nhiều hình ảnh về tận thế và để lộ bí mật về việc sử dụng ma thuật bóng tối. Việc thấm đẫm nguồn năng lượng Hư Vô dần dần biến làn da của những kẻ bị trục xuất thành màu trắng bệnh hoạn, à họ sẽ gọi mình là Người Xám.

Ngoài việc tạo ra Người Xám, nguồn năng lượng đen tối của K'ure

có rất ít ảnh hưởng trực tiếp tới loài orc. Suốt nhiều thập kỷ sau, một số bộ tộc bắt đầu giao thương với người draenei, nhưng hầu hết họ vẫn giữ khoảng cách với nhau. Thường rất ít khi những đội orc trinh sát – đặc biệt là những người trẻ và hiếu kỳ – lại theo dõi những căn cứ của người draenei từ xa.

Một số orc tin rằng người draenei là những sinh vật thần thánh; những người khác thì không tin. Không ai cho rằng họ là một mối đe dọa thực sự. Theo như các orc nghĩ, những người draenei ẩn dật này chỉ là những kẻ hiếu kỳ đi ngang qua mà thôi.

Tuy nhiên loài ogre lại cho rằng sự ẩn dật của người draenei là dấu hiệu của sự yếu đuối.

TÁI CHIẾM GORIA

100 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

L

Loài ogre vẫn luôn cảnh giác về loài draenei từ cái ngày đầu tiên họ xuất hiện. Quả cầu lửa rực rỡ đâm xuống mặt đất kia đã thu hút được nhiều chú ý đáng kể, và trinh sát từ thành Búa Trên đã canh chừng rất kỹ việc mở rộng của người draenei khắp Rừng Terokkar.

Khi Shattrath lần đầu tiên được xây dựng, dân thành Búa Trên đã cực kỳ giận dữ. Người draenei là những kẻ mới đến, nhỏ bé và yếu đuối hơn loài ogre, vậy mà họ dám cả gan xây dựng một thành phố trên tàn dư của thủ phủ vĩ đại của Đế Chế Gorian sao? Điều này được xem là một lời xúc phạm không thể tha thứ.

Nhưng kết cấu tài tình và hàng phòng thủ lạ thường của Shattrath khiến cho loài ogre phải chần chừ. Công nghệ của người draenei là thứ chưa từng thấy trên thế giới này. Những người tập sự yếu đuối nhất còn có những kỹ thuật tinh tế với khả năng ma thuật hiệu quả hơn cả những phù thủy ogre tiến bộ nhất.

Khi một thủ lĩnh mới chiếm quyền kiểm soát thành Búa Trên, gã tuyên bố gã sẽ chinh phạt Shattrath. Thống Soái Hok'lon, một nhà bí thuật học tài năng, tin rằng người draenei đã cướp lấy sức mạnh của họ. Có lẽ họ vốn có *một số* kỹ năng từ trước, nhưng họ đã xây dựng thành phố bên trên Goria. Ai mà biết có bao nhiêu kiến thức

ẩn dấu bên dưới thành đô cũ đó chứ? Nó vốn từng là trung tâm quyền lực vĩ đại nhất của Gorian, nơi huấn luyện tất cả những phù thủy tập sự.

Hok'lon kích động dân tộc mình gây chiến bằng cách công khai chế nhạo người draenei, gọi họ là những "kẻ cướp bóc." Gã hứa hẹn rằng thành Búa Trên sẽ trở thành trung tâm của một Đế Chế Gorian mới đầy rực rỡ mọt khi người draenei bị xóa sổ. Loài ogre sẽ không cần phải tái xây dựng lại thành phố của mình. Người draenei đã làm xong điều đó. Tầng lớp quý tộc tại thành Búa Trên ngầm hỗ trợ Hok'lon, hăm hở muốn đoạt lấy thành phố mới đầy đặc biệt này cho mình.

Nhưng dù đội quân ogre hành quân tới Shattrath vượt xa số lượng người draenei, điều đó cũng không thành vấn đề. Hàng phòng thủ của thành phố dễ dàng đánh lui đợt tấn công đầu tiên của thành Búa Trên. Chẳng hề có một chút xíu cơ hội nào cả.

Khi loài ogre tập hợp lại, hội Rangari và các Phán Quan bất ngờ tấn công từ nhiều hướng, chọc sâu vào hàng ngũ quân ogre. Akama dẫn một đội quân tinh nhuệ toàn những chiến binh thần thánh bao gồm hai trong số những người giỏi nhất của ông là Maraad và Nobundo. Họ xung trận và giết chết Hok'lon cùng những viên tướng của gã, khiến cho quân Búa Cao rối loạn. Thay vì tàn sát số ogre còn lại, người draenei ngay lập tức lui quân và quay về Shattrath.

Velen sau đó xuất hiện tại thành Shattrath, cơ thể thấm đẫm Ánh Sáng long lanh. Ông tuyên bố một câu duy nhất, giọng ông ầm vang khắp từ trên bầu trời: "Về nhà đi, các ngươi sẽ không phải chịu thương vong nữa."

Loài ogre chẳng cần động viên gì thêm. Họ bỏ chạy. Trận chiến vĩ đại với mục đích tái sinh lại Đế Chế Gorian đã sụp đổ chỉ sau một cuộc tấn công, với thương vong nhỏ tới mức không ngờ. Loài ogre thành Búa Cao sẽ không bao giờ dám thực hiện một cuộc tấn công trực diện đối với người draenei nữa.

CÂN BẰNG MONG MANH

99 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T
rước khi loài ogre tấn công Shattrath, loài orc từng xem người draenei gần như là vô hại. Điều đó đã không còn nữa.

Tin tức về kết quả chóng vánh của cuộc tấn công của thành Búa Cao lan đi rất nhanh. Khả năng điều khiển bí thuật và ma thuật thần thánh của người draenei không giống như bất cứ thứ gì loài orc từng thấy, và sự không quen thuộc đó gây ra sự nghi ngờ. Cuộc họp mặt của các bộ tộc orc vào lễ hội Kosh'harg năm đó đã khá căng thẳng. Một số bộ tộc cho rằng nên tránh tất cả việc tiếp xúc với người draenei. Số khác thì quyết định xem họ là kẻ thù, thề sẽ tấn công những kẻ lạ mặt này nếu họ đi lạc vào lãnh thổ của loài orc. Việc người draenei cố giảm thiểu thương vong cho loài ogre được xem là một sự yếu đuối. Một số ít tộc trưởng orc suy đoán rằng người draenei ghét phải chiến đấu và sẽ phải rụt vòi lại trước những đối thủ xứng đáng.

Hội Kosh'harg kết thúc mà không có được sự đồng thuận nào cả, chỉ có sự lo lắng. Dù sao thì người draenei chưa bao giờ gây hấn với loài orc. Hầu hết các bộ tộc đều vừa lòng với việc giữ khoảng cách.

Nhưng bộ tộc Gió Đao lại có quyết định khác. Vì họ sinh sống trong khu vực nằm giữa Rừng Terokkar và Nagrand, họ biết những đường đi phổ biến và thời gian di chuyển của những đoàn người draenei.

Khi một số đoàn người bị mất tích chỉ trong một ngày, Velen và các trấn quan đã để ý. Di thể bị thiêu cháy của những nhà buôn sớm được tìm thấy. Trong đống xác của người draenei có những xác orc mang hình xăm của bộ tộc Gió Đao. Rõ ràng đó là những kẻ đã tấn công họ. Điều lo lắng nhất là một số nhà buôn draenei đã mất tích; các orc đã bắt họ làm tù nhân.

Nhiều draenei muốn trả đũa. Bằng bạo lực. Velen ngăn cấm điều đó. Ông cho phép hội Rangari thực hiện một nhiệm vụ bí mật để giải cứu tù nhân, nhưng một chiến dịch tấn công thẳng vào các orc tộc Gió Đao sẽ chỉ dẫn tới thảm họa. Bộ tộc này không hề lớn. Sẽ tương đối dễ để đánh bại họ, nhưng loài orc vốn không hề biết chịu

thua. Chiến tranh sẽ không kết thúc cho tới khi gần như tất cả tộc nhân Gió Đao đã chết – và rồi sao đó thì sao? Liệu các bộ tộc orc khác có sợ hãi không? Đó không phải là bản chất của họ.

Velen không muốn chiến tranh, nhưng ông cũng biết rằng loài orc tôn trọng sự dũng cảm trong chiến đấu. Những đoàn người trong tương lai được bảo vệ cẩn thận, thường là bởi một nhóm Phán Quan công khai thể hiện vũ khí sáng rực rỡ sức mạnh Thánh Quang. Các nhóm orc tấn công các nhà buôn thường là bị đánh bại. Thỉnh thoảng có đoàn người thua cuộc, và thỉnh thoảng có thêm nhiều tù nhân bị bắt đi.

Hội Rangari đã cứu được một số tù nhân draenei, nhưng không phải tất cả. Những linh hồn tội nghiệp đó bị buộc phải làm nô lệ suốt phần đời còn lại. Một số họ buộc phải sinh con cái cho chủ nhân của họ. Những người con cái máu lai này bị chửi rủa và khinh miệt bởi cả người draenei lẫn orc.

Tộc Gió Đao dần trở nên tôn trọng hội Rangari và các Phán Quan. Những cuộc tấn công chỉ xảy ra với những đoàn người ít được bảo vệ hoặc khi nhóm orc đó được dẫn đầu bởi một kẻ đặc biệt dũng cảm (hoặc ngu ngốc).

ORGRIM VÀ DUROTAN

13 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

N

hiều năm sau, một sự cân bằng mới diễn ra tại Draenor giữa loài orc và draenei. Máu đổ xuống ở cả hai phe trong những cuộc chạm trán ít ỏi. Nhưng không phải tất cả những cuộc đụng độ giữa hai chủng tộc này đều trong bạo lực. Một ví dụ cho điều này là khi hai cậu bé orc tên là Orgrim Doomhammer và Durotan gặp những người draenei.

Một ngày kia, hai cậu bé sẽ trở thành những thủ lĩnh vĩ đại. Một ngày kia, cả hai sẽ thay đổi vận mệnh của cả chủng tộc orc theo cách của riêng mình.

Orgrim đến từ bộ tộc Đá Đen, và Durotan từ bộ tộc Sói Băng. Họ đã gặp nhau vào một lễ hội Kosh'harg. Khi tộc trưởng các bộ tộc

đang thảo luận về những sự kiện bấy giờ và thỏa thuận với nhau, Orgrim và Durotan đã thách thức nhau về sức mạnh và ý chí. Sự đối địch giữa họ dần nảy sinh thành tình bạn sẽ tồn tại suốt nhiều năm sau.

Dù cho tình bạn giữa những bộ tộc khác nhau là chống lại truyền thống lâu đời, những già làng tộc Sói Băng và Đá Đen cho phép Orgrim và Durotan giữ mối quan hệ giữa họ. Vào một mùa hè, hai cậu bé gặp nhau ở phần giáp ranh giữa Dãy Băng Hỏa và Gorgrond. Họ đã được cảnh báo không nên bén mảng tới nơi này, nhưng Orgrim và Durotan không phải những orc dễ dàng tuân theo luật lệ.

Họ lên đường đi tới khu rừng Terokkar rậm rạp, nơi họ bị tấn công bởi một tên ogre giận dữ thành Búa Trên. Orgrim và Durotan rất là mạnh mẽ, nhưng họ không thể đấu lại được sức mạnh của tên ogre. Tên cục súc này tiến về phía hai cậu bé, nhưng hắn không bao giờ có cơ hội giết họ.

Đội trinh sát Rangari đã theo dấu tên ogre này, hắn đã lạc vào sâu trong lãnh thổ người draenei. Các hội viên Rangari xuất hiện từ trong rừng và hạ gục tên cục súc đó bằng cung tên. Thủ lĩnh đội săn của người draenei là Restalaan đã công nhận sự dũng cảm của Orgrim và Durotan, nhưng ông cũng biết họ đang gặp nguy hiểm rất lớn từ lũ ogre đang lảng vảng trong rừng. Ông đề nghị họ hãy trú ẩn trong căn cứ Telmor ở gần đó.

Orgrim và Durotan rất cảnh giác với các draenei, nhưng họ chấp nhận đề nghị này. Họ chưa từng vào trong một căn cứ của người draenei. Rất ít orc từng được như thế. Họ sững sờ trước sự hiếu khách của người draenei, nhưng còn sững sờ hơn trước những kỹ thuật và công trình kỳ khôi tại Telmor.

Sự xuất hiện của Orgrim và Durotan tại Telmor cũng gây bất ngờ với nhiều người draenei. Velen đang ở thành phố này để gặp Restalaan. Sau khi nghe tin về hai người mới đến này, ông đề nghị được nói chuyện với họ. Mới gần đấy, Velen đã có những giấc mơ kỳ lạ về loài orc, ông nhìn thấy họ liên kết lại với nhau và hành quân xung trận. Một số hình ảnh trong đó, Nhà Tiên Tri cũng nhìn

thấy một bóng đen to lớn từ từ tràn ngập khắp Draenor.

Vì vết thương vẫn còn, Velen không biết rõ những dự cảm đó có phải là thật không, nhưng ông quyết định tìm hiểu. Trong khi gặp Orgrim và Durotan, Velen cẩn thận theo dõi hai cậu orc. Nhưng ông không tìm thấy chút bóng tối nào ẩn náu trong trái tim họ. Ngược lại, hai cậu bé này đầy tự trọng và trung thực.

Theo lệnh của Velen, các trinh sát hội Rangari hộ tống Orgrim và Durotan trở về biên giới Gorgrond. Thời gian ở lại Telmor của họ rất ngắn ngủi, nhưng hai cậu bé đã học hỏi được rất nhiều về người draenei. Họ trở về nhà cùng những câu chuyện về sự hiếu khách mà họ nhận được, và về cảnh tượng phi thường họ nhìn thấy.

Sự kiện này sẽ là một trong những cuộc đụng độ hòa bình cuối cùng giữa loài orc và người draenei.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Ánh Sáng: Light
Búa Trên: Highmaul
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Dãy Băng Hỏa: Frostfire Ridge
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đế Chế Gorian: Gorian Empire
Đền Karabor: Karabor Temple
(tộc) Gió Đao: Bladewind (clan)
Ngôi Sao Đen: Dark Star
Nguyên căn: primal
Người Xám: Pale
Nhà Sáng Chế: Artificer
Nhà Tiên Tri: Prophet
Phá giả: breaker
Phán Quan: Vindicator
Pháp tăng: shaman
Phù thủy: sorcerer

Rừng Terokkar: Terokkar Forest
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thánh Quang: Holy Light
Thống soái: imperator
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
Trấn quan: exarch

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (1/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CHƯƠNG 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC

CUỘC XÂM LƯỢC AZEROTH LẦN THỨ HAI

H

àng thiên niên kỷ sau khi người draenei trốn khỏi Argus, Sargeras và Quân Đoàn tiếp tục Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa của mình. Ác quỷ tàn phá vô số thế giới, thiêu trụi nhiều nên văn minh khỏi sự tồn tại.

Nhưng có một thế giới đã đánh lui được Quân Đoàn. *Azeroth*.

Azeroth là một nơi cực kỳ đặc biệt. Nó chứa đựng một linh hồn titan mới được sinh ra, kẻ được định sẽ mạnh mẽ hơn cả chính Sargeras. Thủ lĩnh Quân Đoàn biết rằng nếu nó rơi vào tay các chúa tể hư vô, Azeroth sẽ trở thành món vũ khí mà kể cả gã cũng không thể đấu lại nổi.

Sargeras hăm hở quyết chinh phạt Azeroth trước khi các chúa tể hư vô bao trùm nó trong bóng tối. Để làm vậy, gã triển khai một cuộc xâm lược quy mô lớn lên thế giới này. Ác quỷ đủ mọi loài tràn vào Azeroth, tàn sát cư dân của nó và phủ lên vùng hoang dã bằng ma thuật fel. Cổ Quân Đại Chiến bắt đầu.

Và rồi chuyện bất khả thi đã xảy ra. Được dẫn dắt bởi một chủng tộc cao quý là dạ tiên, những sinh vật bản địa tại Azeroth đã áp đảo đội quân xâm lược của Quân Đoàn và tống khứ chúng trở về xứ Hỗn Âm.

Thất bại này khiến Sargeras hết sức tức giận. Gã bị ám ảnh phải chiếm lấy Azeroth bằng mọi giá, và gã lên kế hoạch cho một cuộc

xâm lược thứ hai. Thủ lĩnh của Quân Đoàn vấp phải nhiều thách thức, ít nhất là bằng cách nào để đem lũ ác quỷ quay lại thế giới này. Việc mở cánh cổng đủ lớn và ổn định để cho một đạo quân băng qua giữa cõi Hỗn Âm và vũ trụ thực tế không phải đơn giản. Nó cần một lượng năng lượng vô cùng lớn.

Vào cuộc xâm lược đầu tiên, Quân Đoàn đã khai thác sức mạnh của Nguồn Nước Vĩnh Cửu tại Azeroth. Nguồn bí thuật khổng lồ này cho phép lũ ác quỷ tạo ra một cánh cổng tới cõi Âm. Nhưng giờ đây Nguồn Nước Vĩnh Cửu đã biến mất, bị phá hủy bởi những người bảo vệ Azeroth. Tìm một cách khác để thâm nhập vào thế giới này không phải là bất khả thi, nhưng sẽ rất tốn rất nhiều thời gian và nỗ lực. Ngoài ra, Sargeras muốn đảm bảo rằng một khi Quân Đoàn xâm lược, nó sẽ không phải chịu sự phản kháng nào mạnh. Gã muốn những cư dân Azeroth phải bị đập nát trước khi lũ ác quỷ đặt chân tới thế giới này.

Một ý tưởng hình thành trong đầu Sargeras. Gã và Quân Đoàn sẽ tìm kiếm một vũ khí mới mà chúng có thể sử dụng để tỉa bớt hàng phòng thủ của Azeroth trước khi một cuộc xâm lược thực sự của ác quỷ xuất hiện. Sargeras lệnh cho tay chân lùng sục khắp vũ trụ để tìm những chủng tộc phù hợp để tha hóa và bổ sung vào hàng ngũ Quân Đoàn.

Trong khi đó, gã titan sa ngã tập trung sự chú ý vào chính Azeroth. Gã tìm kiếm một cá nhân mạnh mẽ tại đây, một người có thể dùng làm vỏ bọc cho gã để bắt đầu cuộc xâm lược mới này.

NGUỒN NƯỚC VĨNH CỬU THỨ HAI

Dù cho Nguồn Nước Vĩnh Cửu đã bị phá hủy, không phải tất cả năng lượng của nó đều biến mất. Một dạ tiên tên là Illidan Stormrage đã lấy trộm một ít nước từ nguồn nước này. Với nó, y đã tạo ra một Nguồn Nước Vĩnh Cửu mới.

Sargeras và Quân Đoàn cuối cùng đã nhận ra sự tồn tại của nó, nhưng chúng không thể sử dụng nguồn sức mạnh mới này dễ dàng như lúc sử dụng Nguồn Nước Vĩnh Cửu đầu tiên. Nguồn nước thứ hai này được che giấu bởi Nordrassil, một cái Cây Thế Giới khổng lồ được yểm

bùa để bảo vệ nguồn năng lượng của Nguồn Nước.

CUỘC ĐI SĂN DÀI

12 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

rong khi Quân Đoàn đang tăng cường sức mạnh cho cuộc xâm lược Azeroth tiếp theo, Kil'jaeden Kẻ Lường Gạt giao cho một con quỷ tên là Talgath nhiệm vụ săn tìm người draenei. Hắn đã gặp được hàng tá thế giới mà những người nổi loạn vừa mới chạm tới, nhưng hắn luôn chậm hơn một bước so với con mồi của mình. Sau một chuỗi những thất bại liên tiếp để bắt được người draenei, Talgath cuối cùng đã tìm ra bằng chứng về địa điểm của họ.

Khi tàu *Genedar* đâm xuống Draenor, cú va chạm đã gửi những luồng sóng năng lượng thần thánh xuyên qua cõi Hỗn Âm. Talgath đã cảm thấy dòng sức mạnh này và đi điều tra về hiện tượng này. Sự hi vọng dấy lên khi hắn nhận ra những luồng năng lượng đó xuất phát từ các naaru, chính là những kẻ đã giúp Velen và những người nổi loạn thoát khỏi Argus.

Trong suốt hơn một thế kỷ, Talgath theo dấu nguồn sức mạnh thần thánh này, tới khi hắn tới được thế giới Draenor tươi tốt. Hắn chuẩn bị tinh thần cho một sự thất vọng khác, e rằng chỉ để nhận ra rằng người draenei đã lại một lần nữa thoát khỏi bàn tay hắn. Nhưng lần này lại khác.

Khi hắn quan sát Draenor, Talgath nhìn thấy nền văn minh mới nổi của người draenei. Không chỉ họ đã định cư tại thế giới này, mà pháo đài không gian của họ giờ đã vỡ nát. Họ đã bị mắc kẹt.

Talgath nói chuyện với Kil'jaeden và báo cho gã biết về những gì hắn tìm thấy. Việc tìm thấy người draenei đã khiến gã chúa quỷ rất hài lòng. Gã vốn từng là một người bạn vĩ đại của Velen. Khi Nhà Tiên Tri và những người nổi loạn trốn khỏi Argus, Kil'jaeden xem đó là một sự phản bội niềm tin, một lời xúc phạm nghiêm trọng cần phải bị trừng phạt. Cuối cùng thì sau bao lâu, gã chúa quỷ sắp được thực hiện điều gã vẫn thèm muốn.

Kil'jaeden lệnh cho tên tay sai của mình tiếp tục ẩn náu và báo

cáo về những gì hắn biết được về Draenor. Talgath chuyển những thông tin về người draenei và cách họ sống về cho Kil'jaeden, cùng với chi tiết về loài orc và những chủng tộc bản xứ tại thế giới này.

Dù cho Kil'jaeden muốn tiêu diệt người draenei ngay lập tức, gã vẫn chưa ra tay. Sargeras đặc biệt cho gã và những chỉ huy khác của Quân Đoàn nhiệm vụ tìm kiếm những chủng tộc mới để kết nạp vào đội quân của mình. Có lẽ loài orc có thể dùng vào mục đích đó.

Suốt một khoảng thời gian, Kil'jaeden lệnh cho Talgath tiếp tục theo dõi Draenor và những cư dân của nó. Gã chúa quỷ vẫn chưa biết nhiều về loài orc và tục lệ của họ.

THỜI KỲ CỦA NHỮNG HUYỀN THOẠI

11 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Talgath dành thời gian quan sát loài orc và đường lối của họ. Con quỷ này nhận ra rằng những sinh vật này cực kỳ dẻo dai, và rất nhiều người có thiên hướng bạo lực. Dù hắn theo dõi tất cả các bộ tộc, hắn tập trung sự chú ý vào những tộc mạnh mẽ nhất và có sức ảnh hưởng lớn nhất trong cả chủng tộc. Đó là các bộ tộc Chiến Ca, Đá Đen, Hõm Máu, Trăng Đen, Thần Sấm, và Sói Băng.

Tại Nagrand, những trận chiến liên miên với loài ogre thành Búa Trên đã trui rèn tộc Chiến Ca thành những di dân đáng sợ. Một chiến binh tên là Grommash Hellscream là thủ lĩnh bộ tộc. Người thành Búa Trên vượt xa số lượng tộc Chiến Ca, nhưng điều đó không thể ngăn cản vị tộc trưởng dũng cảm của bộ tộc này không gây chiến với loài ogre. Những kỵ sĩ sói có tính cơ động cao của Hellscream chạy khắp các đồng bằng tại Nagrand, sử dụng chiến thuật tấn công chớp nhoáng để tấn công các căn cứ của loài ogre. Grommash và bộ tộc cuối cùng đã đập tan vùng lãnh thổ của thành Búa Trên nơi đây, chiếm phần lớn số đó làm của riêng mình. Họ đẩy loài ogre trở về sau bức tường thành, và vị tộc trưởng tộc Chiến Ca trở thành một huyền thoại trong các bộ tộc.

Đây chỉ là khởi đầu cho những tai họa của thành Búa Trên. Loài ogre đã có lịch sử lâu dài là nô dịch loài orc. Để giải trí, họ buộc

những kẻ họ bắt được phải đánh lẫn nhau trong những đấu trường tàn bạo. Một nô lệ tên là Kargath đã nổi dậy tại thành Búa Trên. Gã đã chặt đứt bàn tay của chính mình để thoát khỏi xiềng xích, và gã thách thức các nô lệ khác hãy làm điều đó. Những kẻ thực hiện điều đó đã cùng Kargath tàn phá khắp thành phố và hạ sát những chủ nhân của mình.

Kargath và những cựu nô lệ đó thành lập một bộ tộc mới tên là Tay Cụt, và họ sống tại Khối Chóp Arak. Việc bị nô dịch đã biến những orc này thành những người căm phẫn với suy nghĩ lệch lạc chỉ biết đến đau đớn và thống khổ. Kargath và những người đi theo hình thành truyền thống đẫm máu về tự hành xác. Họ nối vũ khí vào cuối phần chi bị cụt, và Kargath tự gọi mình là “Bladefist”/Tay Đao để bắt đầu lệ này.

Phía bắc thuộc địa tộc Tay Cụt là Gorgrond, nhà của tộc Đá Đen. Thủ lĩnh của họ là Tộc Trưởng Blackhand có được sự kính trọng rất lớn từ các orc trên khắp thế giới. Dù cho gã rất kiêu ngạo và thèm khát quyền lực, gã cũng là một thủ lĩnh đầy sức thuyết phục và là một chiến binh vĩ đại. Những chiến binh hùng mạnh của gã sẽ đi theo tộc trưởng của họ tới tận cùng Draenor mà không hề chần chừ.

Tộc Đá Đen có được đội quân orc lớn nhất, tổ chức tốt nhất, và có trang bị tốt nhất trên thế giới. Pháp tăng của bộ tộc đã hoàn hảo hóa nghệ thuật sử dụng lửa nguyên tố để tạo hình quặng đá đen, một thứ kim loại hiếm có tại Gorgond. Tộc Đá Đen đốt lò rèn suốt cả ngày lẫn đêm, tạo ra những món vũ khí và giáp trụ được yểm phép tới mức gần như không thể bị phá hủy.

Giống như tộc Chiến Ca, tộc Đá Đen từ lâu đã đụng độ với dân ogre ở địa phương đó. Vào lúc Talgath bắt đầu quan sát Blackhand và bề tôi, những orc này đã đập tan nát những kẻ thù cục súc của mình và đánh đuổi hầu hết họ ra khỏi Gorgrond.
[image]*HÌNH: TỘC TRƯỞNG BLACKHAND GÂY CHIẾN VỚI LOÀI OGRE*

Tộc Hõm Máu lại khác xa với các bộ tộc khác. Các orc cực kỳ mê tín này sống ở những góc xa xôi trong Rừng Rậm Tanaan, nơi họ

thực hiện những nghi thức đen tối. Tộc Hõm Máu phải đối mặt với nhiều hiểm họa, từ loài quái cây và genesaur tới loài ogre và arakkoa. Những kẻ thù đó đã đẩy bộ tộc tới bờ vực tuyệt chủng trước khi một thủ lĩnh mới lên nắm lấy quyền lực: Kilrogg Deadeye.

Trước khi trở thành tộc trưởng, Kilrogg đã trải qua một chuyến đi nghi thức để nhìn thấy tương lai. Gã đã moi một mắt của mình ra và được ban cho hình ảnh về cái chết của chính mình. Nghi thức khủng khiếp đó không khiến Kilrogg lo lắng. Gã sống cuộc sống của mình mà không cần sợ hãi, vì gã đã biết chính xác cái ngày gã phải chết.

Kilrogg giết chết cha mình để chiếm quyền kiểm soát bộ tộc Hõm Máu đang héo tàn. Dưới sự lãnh đạo của gã, những orc này tràn ra khắp rừng rậm và diệt trừ những kẻ thù cũ của mình.

Talgath ngạc nhiên khi nhận ra rằng không phải tất cả các bộ tộc đều hiếu chiến. Tộc Trăng Đen là những orc tương đối hòa bình. Họ là những người duy tâm sống tại Thung Lũng Trăng Đen, và nhiều truyền thống của họ xoay quanh việc pháp tăng giáo. Pháp tăng của bộ tộc thường xuyên đi tới Ngai của các Nguyên Tố để giao tiếp với các linh hồn nguyên tố của thế giới này. Họ cũng kính trọng những tổ tiên đã chết của loài orc, kêu gọi họ tới để thỉnh giáo.

Vị tộc trưởng thông thái Ner'zhul dẫn dắt cho tộc Trăng Đen. Ông ta được kính trọng bởi tất cả các bộ tộc, một trường hợp hiếm hoi của chủng tộc orc sống rải rác khắp nơi. Ner'zhul là cố vấn cho tất cả các pháp tăng, và ông ta giúp nuôi nấng và duy trì mối liên kết lỏng lẻo giữa các bộ tộc khác nhau.

Và rồi là tộc Sói Băng, những người mà Talgath thấy rất khó hiểu. Bộ tộc này sống ở một góc ngách khắc nghiệt trên thế giới tên là Dãy Băng Hỏa. Tộc Sói Băng là những chiến binh phi thường, nhưng họ không định thống trị vùng đất này. Họ sống hòa hợp với nó. Tộc trưởng Garad là hiện thân cho ý tưởng cao quý của tộc Sói Băng về gia đình và cộng đồng. Ông tin rằng chỉ bằng cách giúp đỡ lẫn nhau và cùng liên kết với nhau thì loài orc mới sống sót được trong môi trường khắc nghiệt này.

Garad truyền dạy giá trị này cho ba người con trai của mình, nhưng không phải tất cả họ đều chấp nhận bài giảng của ông. Hai người con thứ của tộc trưởng là Ga'nar và Durotan đã thần tượng hóa cha mình và truyền thống cổ xưa của bộ tộc. Người con cả là Fenris lại khác.

Fenris rời bỏ tộc Sói Băng và gia nhập cùng đối thủ của họ là bộ tộc Thần Sấm. Không giống tộc Sói Băng, tộc Thần Sấm đề cao những hành động dũng cảm hơn tất cả mọi thứ khác. Họ thường dấn thân vào những hành trình nguy hiểm để giết những gronn và magnaron hùng mạnh tại Băng Hỏa. Fenris có được danh tiếng mà ông ta thèm khát, và cuối cùng ông ta sẽ trở thành tộc trưởng của bộ tộc Thần Sấm.

Suốt vài tháng, Talgath tiếp tục theo dõi các bộ tộc, đặc biệt là những tộc sống tại Dãy Băng Hỏa. Căng thẳng đang gia tăng giữa họ và loài ogre thành Chóp Đao. Con quỷ này muốn thấy loài orc có thể đi đến đâu để bảo vệ hòa bình cho chính họ.

NGƯỜI MOK'NATHAL NỔI DẬY

T

hành Búa Trên không bao giờ phục hồi nổi sau hai cuộc chiến với tộc Chiến Ca và các nô lệ nổi dậy của Kargath. Lãnh thổ loài ogre tại Nagrand đã bị mất mãi mãi. Loạt sự kiện này khiến thành Chóp Đao và thủ lĩnh của họ là Thống Soái Kelgrok cực kỳ lo lắng. Sức ảnh hưởng của loài ogre đang suy yếu dần trên toàn Draenor. Gã thống soái quyết giữ lại quyền kiểm soát Dãy Băng Hỏa. Thay vì chỉ tăng cường hàng phòng thủ của thành Chóp Đao, Kelgrok lại muốn bành trướng ra. Và gã đã có thứ vũ khí hoàn hảo để làm điều đó.

Kể từ lúc Đế Chế Gorian sụp đổ, dân số loài ogre vẫn tương đối nhỏ. Để bù lại sự thiếu khuyết về số lượng này, các phù thủy thành Chóp Đao đã thực hiện những thí nghiệm dã man để tạo ra những sinh vật mới mà họ có thể sử dụng để lấp đầy lực lượng lao động của mình. Kết quả hứa hẹn nhất đến từ việc phối giống chọn lọc giữa loài ogre và những nô lệ orc.

Con cái của sự kết hợp cưỡng ép này được gọi là người

mok'nathal. Họ có được sức mạnh của loài ogre và trí thông minh của loài orc. Thành Chóp Đao vẫn giữ người mok'nathal bằng xiềng xích, và họ phối giống họ với nhau để tạo ra thêm nhiều đầy tớ hơn nữa. Để duy trì sự trung thành từ những người máu lai này, loài ogre đe dọa sẽ giết cả gia đình nếu chỉ một trong số các thành viên này nổi loạn.

Thống Soái Kelgrok thả nhiều mok'nathal ra và lệnh cho họ gây chiến với loài orc. Họ sẽ trở thành lực lượng chính trong quân lực Chóp Đao.

Quân Chóp Đao tràn khắp Băng Hỏa và chiếm lấy những vùng đất lớn chứa đầy tài nguyên từ loài orc. Tộc trưởng Garad kêu gọi hai bộ tộc khác trong khu vực là tộc Thần Sấm và tộc Vuốt Trắng để cùng liên kết với tộc Sói Băng chống lại mối đe dọa mới này.

Vì sức ảnh hưởng của Fenris, tộc Thần Sấm từ chối lời kêu gọi liên kết của Garad. Họ quyết định xử lý với quân Chóp Đao theo cách riêng của mình. Những nhóm orc tộc Thần Sấm tấn công những căn cứ ogre vào nửa đêm, tàn sát cả già lẫn trẻ.

Nhưng bộ tộc Vuốt Trắng lại nghe theo lời đề nghị giúp đỡ của Garad. Họ cảm thấy một sự đồng cảm từ tộc Sói Băng, tộc cùng có chung nhiều phong tục truyền thống với họ.

Garad được tuyên làm thủ lĩnh đội quân của tộc Sói Băng và Vuốt Trắng. Ông phong cho hai người con Ga'nar và Durotan làm phó tướng. Giờ với một đội quân ghê gớm trong tay, vị tộc trưởng tấn công thành Chóp Đao. Những orc này không thắng bất cứ cuộc chiến mang tính quyết định nào, nhưng họ đã bắt được một lượng lớn mok'nathal và thủ lĩnh của họ là Leoroxx.

Khi Garad gặp Leoroxx, ông đã rất ngạc nhiên trước những gì mình biết được từ kẻ thù. Vị tộc trưởng tộc Sói Băng vẫn luôn cho rằng những kẻ máu lai này tự nguyện phục vụ cho loài ogre. Từ Leoroxx, ông biết được về sự ngược đãi đối với người mok'nathal trong thành Chóp Đao, và sự ám ảnh của việc sẽ bị hành hình luôn treo trên đầu gia đình họ. Sau nhiều thảo luận, Garad và các tù nhân đi tới một sự nhất trí. Họ sẽ giúp nhau phá hủy thành Chóp Đao mãi

mãi.

Leoroxx quay trở lại Thành Chóp Đao và kích động một cuộc nổi loạn công khai của người mok'nathal. Những người máu lai đứng lên chống lại những kẻ áp bức và đốt lửa trong thành. Khi cột khói bốc lên bầu trời, Garad và đội quân của ông đã đập tan hàng phòng thủ phía ngoài của thành Chóp Đao.

Trận thành Chóp Đao đẫm máu đã kéo dài một ngày tròn trước khi liên quân loài orc và người mok'nathal đã đánh đuổi được loài ogre ra khỏi pháo đài của mình. Ở trung tâm khu thành đang bốc cháy, Leoroxx đã bóp chết ngạt Thống Soái Kelgrok bằng chính sợi xích mà ông đã phải mang rất lâu trong suốt đời mình.

Quân orc đã chiến thắng, nhưng với cái giá rất lớn. Hàng trăm tộc nhân Sói Băng và Vuốt Trắng đã chết trong trận chiến, bao gồm cả Ga'nar. Anh đã hi sinh mạng sống của mình, giúp đỡ nhiều mok'nathal trẻ thoát khỏi pháo đài đang bị bao vây. Cái chết của Ga'nar khiến cho trái tim cha anh tan nát. Bởi vậy chỉ còn mỗi Durotan mang theo dòng dõi của gia tộc mình, và tộc trưởng tộc Sói Băng sẽ không bao giờ bình thường lại sau khi mất đi người con thứ hai.

Sau trận chiến, Tộc Trưởng Garad đề nghị Leoroxx và dân tộc ông hãy ở lại Băng Hỏa để xây dựng một ngôi nhà mới. Bậc huynh trưởng mok'nathal từ chối, biết rằng loài orc sẽ không bao giờ hoàn toàn chấp nhận những kẻ máu lai.

Leoroxx tập hợp những người mok'nathal còn lại và định cư tại một góc ngách xa xôi tại Gorgrond. Nguồn tài nguyên rất khan hiếm, nhưng họ sẽ có thể được sống trong hòa bình. Họ từ bỏ việc chiến đấu và thề sẽ chỉ sử dụng vũ lực để bảo vệ vùng đất cằn cỗi của họ khỏi những mối đe dọa.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Búa Trên: Highmaul

Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal

Cây Thế Giới: World Tree
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Chóp Đao: Bladespire
Chúa tể hư vô: void lord
Cổ Quân Đại Chiến: War of the Ancients
Cuộc Viễn Chinh Rực Lửa: Burning Crusade
Dạ tiên: night elf
Dãy Băng Hoa: Frostfire Ridge
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đế Chế Gorian: Gorian Empire
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hỗn Âm: Twisting Nether
Kẻ Lường Gạt: Deceiver
Khối Chóp Arak: Spires of Arak
Ngai của các Nguyên Tố: Throne of the Elements
Nguồn Nước Vĩnh Cửu: Well of Eternity
Nhà Tiên Tri: Prophet
Pháp tăng: shaman
Quái cây: botani
Quặng đá đen: blackrock ore
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
(tộc) Thần Sấm: Thunderlord (clan)
Thống Soái: Imperator
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
(tộc) Vuốt Trắng: Whiteclaw (clan)

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (2/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

ĐIỀM BÁO VỀ QUÂN ĐOÀN

10 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

ừ việc theo dõi của Talgath, Kil'jaeden đã biết được nhiều về loài orc. Họ là một chủng tộc hăng hái, kiêu hãnh, và hùng mạnh. Họ cũng là những sinh vật mê tín khi tôn thờ tổ tiên và vinh danh những linh hồn nguyên tố của thế giới. Kil'jaeden tin rằng những truyền thống bền vững kia sẽ dễ khiến loài orc bị thao túng. Nếu gã có thể khiến họ làm theo ý gã, gã sẽ dùng họ để báo thù những người draenei trước khi kết nạp loài orc vào Quân Đoàn.

Talgath rất tức giận khi hắn biết được kế hoạch của Kil'jaeden. Lũ người nổi loạn này cuối cùng đã nằm trong tay hắn. Hắn đã phải trải qua hàng thiên niên kỷ săn đuổi người draenei để rồi lũ orc sơ đẳng này lại được nhuốm máu họ. Hắn yêu cầu chủ nhân mình xem xét lại.

Thông thường Kil'jaeden sẽ đáp lại việc bất tuân mệnh lệnh này bằng cái chết, nhưng gã hiểu được sự tức giận của Talgath. Dù vậy, gã chúa quỷ vẫn không thể cho phép việc không tuân lệnh này không bị trừng trị. Gã lệnh cho Talgath rời khỏi Draenor. Tên tay sai của Kil'jaeden sẽ không được tham dự vào việc tiêu diệt người draenei.

Talgath đã rời đi, Kil'jaeden tập trung vào việc tha hóa loài orc. Gã cần một tên tay sai từ chủng tộc này để làm theo ý gã, và gã cẩn

thận tìm kiếm kẻ nào đó gã có thể thuyết phục về bên mình.

Kil'jaeden tìm thấy nhiều ứng cử viên phù hợp, nhưng không ai có tiềm năng lớn như Gul'dan. Hắn được sinh ra với khiếm khuyết về cơ thể trong một bộ tộc nhỏ ở bên rìa Gorgrond. Những orc mê tín xem cơ thể biến dạng của Gul'dan là một điềm xấu, và cuối cùng họ đã trục xuất hắn.

Chỉ có vị pháp tăng già của bộ tộc là thương hại Gul'dan. Ông ta bảo Gul'dan tìm đến Ngai của các Nguyên Tố tại Nagrand, nơi có thể hắn sẽ tìm được mục đích trong cuộc sống từ những linh hồn bản địa.

Ban đầu, Gul'dan từ chối lời khuyên của vị pháp tăng. Nhiều năm bị khinh miệt đã khiến hắn trở nên đầy thù hận. Nhưng sau khi cố gắng sinh tồn một mình giữa chốn hoang dã, hắn tới được Ngai của các Nguyên Tố. Gul'dan tới được nơi thần thánh này lúc chỉ còn là cái bóng của hắn trong quá khứ – một tên orc đáng thương xót bị hành hạ bởi cái đói và bị đẩy tới bên bờ vực cái chết. Hắn ngã khuỵu xuống và kêu gọi các linh hồn, tuyên bố rằng hắn sẽ phụng sự họ nếu điều đó giúp chấm dứt sự đau khổ của hắn.

Các nguyên tố đáp lại, nhưng không theo như những gì Gul'dan hi vọng. Các linh hồn cảm thấy bóng tối và thịnh nộ trong trái tim tên orc, và họ từ chối hắn như bộ tộc hắn đã làm.

Nỗi đau khổ của Gul'dan tràn ngập người hắn. Mọi thứ trên thế giới này đều bỏ rơi hắn. Hắn chẳng có gì cả. Hắn chẳng *là* gì cả.

Kil'jaeden xuất hiện trước con mồi tuyệt vọng của mình và thì thầm vào tâm trí hắn. Gã hứa sẽ khiến Gul'dan trở nên hùng mạnh tới mức không ai thương hại hay kiềm chế được hắn. Tên orc này sẽ trở thành một *vị thần*, và hắn sẽ trừng trị tất cả những ai xử tệ với hắn. Để đổi lấy sức mạnh này, Gul'dan sẽ giúp Quân Đoàn Rực Lửa sử dụng loài orc như là món vũ khí để tiêu diệt người draenei.

Gul'dan đồng ý với hiệp ước bóng tối này. Hắn chẳng yêu quý gì dân tộc của chính mình, chỉ có sự khinh bỉ. Phong tục truyền thống của họ đã khiến hắn phải chịu khổ như thế này. Nếu việc trở thành thần thánh đồng nghĩa với việc thao túng chủng tộc orc, hắn sẽ

không ngần ngại mà làm việc đó.

Kil'jaeden chỉ dẫn tên đầy tớ mới của mình theo con đường của ma thuật fel. Gã chúa quỷ biết rằng nguồn năng lượng này sẽ thay đổi cơ thể tên orc này hay thậm chí là thu hút sự chú ý của người draenei, vậy nên gã đã dấu năng lực mới của Gul'dan đi. Kil'jaeden dạy tên orc che đậy sức mạnh của mình, và gã lệnh cho hắn sử dụng ma thuật fel chỉ khi thực sự cần thiết. Gul'dan nhận lấy nguồn sức mạnh bất ổn này nhanh hơn so với tưởng tượng. Hắn say mê nguồn sức mạnh hủy diệt trên những đầu ngón tay.

Vậy là thầy pháp orc đầu tiên đã được sinh ra.

TAI HỌA CỦA DRAENOR

K

il'jaeden đã có tay chân trong loài orc để làm theo lệnh gã, nhưng thời cơ chưa đến để khiến họ chống lại người draenei. Họ cần cả chủng tộc orc phải bị tuyệt vọng và chịu khổ sở bởi những cảm xúc đen tối, nhiều đến mức họ dễ dàng liên kết lại thành một đội quân duy nhất.

Từ những gì Gul'dan kể về quá khứ của Draenor, Kil'jaeden biết được về thời mà loài orc từng kết hợp lại thành một. Từ rất lâu về trước, loài ogre đã cố chiếm lấy Ngai của các Nguyên Tố. Sự quấy rối của họ đã khiến các linh hồn nguyên tố trở nên hỗn loạn, dẫn tới tình trạng khó khăn. E sợ một thảm họa, loài orc đã tập hợp lại với nhau để chống lại loài ogre. Nếu Kil'jaeden có thể tái tạo lại sự biến động nguyên tố đó, có lẽ các bộ tộc sẽ lặp lại lịch sử.

Kil'jaeden hướng dẫn Gul'dan, giúp tên orc này phủ ma thuật fel lên khắp Ngai của các Nguyên Tố. Đúng như kế hoạch, nguồn sức mạnh tha hóa bắt đầu làm suy yếu các linh hồn bản địa của thế giới. Các Nộ Thần Nguyên Tố của Draenor – Gordawg, Aborius, Kalandrios, và Incineratus – hiện thân để ngăn chặn Gul'dan. Nhưng họ chưa từng đối mặt với một thầy pháp bao giờ. Tên orc triệu hồi thứ ma thuật kỳ lạ của mình để rút sự sống ra khỏi các Nộ Thần, triệt tiêu sức mạnh của họ. Hắn gần như đã phá hủy họ trước khi họ kịp chạy trốn trước cơn thịnh nộ của hắn.

Đó là lần đầu tiên trong đời Gul'dan áp đảo các sinh vật sống khác. Chiến thắng này thật đáng mê mẩn.

Ma thuật fel của Gul'dan khiến các nguyên tố trở nên hỗn loạn. Nhiều mùa sau, hạn hán dài đằng đẵng nối tiếp những cơn mưa triền miên. Lũ lụt tàn phá những vùng đất khô cằn tại Gorgrond và một phần Nagrand. Những trận bão tuyết đáng sợ phủ kín nhiều phần Rừng Rậm Tanaan và Rừng Terokkar trong băng giá. Những dòng sông suối khô cạn, điều đó khiến cho hàng ngàn con thú rừng như loài guốc chẻ và talbuk bị chết.

Bệnh tật, khan hiếm nguồn nước, và mất đi nguồn thức ăn khiến loài orc phải chịu khổ rất nhiều. Các pháp tăng không thể kêu gọi được gì cả. Các linh hồn nguyên tố bị giày vò bởi nguồn năng lượng fel, và họ hiếm khi còn giao tiếp với loài orc.

Gul'dan cũng sử dụng ma thuật của mình để phân tán bệnh đậu đỏ vào các bộ tộc. Sự bùng phát dịch bệnh này là lần tệ hại nhất trong lịch sử loài orc. Nhiều tháng trôi qua, hàng trăm người đã tử vong vì bệnh dịch độc hại này.

Nhiều nạn nhân bị nhiễm đậu trong một trong những lễ hội Kosh'harg của loài orc tại Nagrand. Được dẫn dắt bởi Tộc Trưởng Ner'zhul, các bộ tộc gặp nhau để bàn về rắc rối hiện tại của các nguyên tố. Khi hội Kosh'harg kết thúc và loài orc bắt đầu hành trình trở về nhà, một số biểu hiện dấu hiệu của bệnh đậu. Những người nhiễm bệnh bao gồm cả Tộc Trưởng Garad của tộc Sói Băng.

Ner'zhul sợ rằng những orc này rồi sẽ lây lan bệnh đậu cho các nạn nhân mới. Ông hối thúc Garad và những người mắc bệnh khác ở lại Nagrand. Họ sẽ xây dựng một ngôi làng mới để chứa những người mắc bệnh và giữ họ tránh xa khỏi xã hội loài orc.

Dù cho việc sẽ không được trở về nhà khiến Garad trở nên rất đau lòng, ông thấy được sự thông thái trong lời nói của Ner'zhul. Điều mà tộc trưởng tộc Sói Băng không muốn nhất là lây lan bệnh đậu cho gia đình và các thành viên trong bộ tộc. Garad ở lại Nagrand, và ông chịu trách nhiệm coi sóc những nạn nhân khác của bệnh dịch.

Durotan tình nguyện ở lại với cha mình, nhưng Garad đã cho anh

một mệnh lệnh. Anh chàng tộc Sói Băng này là người thừa kế duy nhất của bộ tộc. Garad thuyết phục Durotan trở về nhà và trông coi bộ tộc mình trong quãng thời gian sắp tới.

Đó là lần cuối cùng Durotan nhìn thấy cha mình. Chỉ trong vài tuần, bệnh đậu đỏ đã hạ gục Garad. Dù cho ông chỉ mới dẫn dắt các nạn nhân bệnh đậu khác trong một thời gian ngắn, ông đã nhận được lòng kính trọng của họ mãi mãi. Họ đặt tên cho căn cứ của mình là Garadar để vinh danh ông.

GÓC TỐI CỦA NER'ZHUL

8 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Bạo lực và nỗi tuyệt vọng lan tỏa khắp các bộ tộc. Kil'jaeden cảm thấy đã gần đến lúc hợp nhất loài orc, nhưng để làm thế gã cần một kẻ phát ngôn. Gul'dan dù cho với tài năng của mình cũng không thể xúi giục cả dân tộc mình hoặc dẫn dắt họ. Gã chúa quỷ lệnh cho tên tay sai của mình liên kết với kẻ có thể làm được điều đó. Nhưng trước tiên, Gul'dan phải tiêu diệt tất cả những ai biết được về quá khứ của hắn.

Tên thầy pháp trùm kín mũ trở về bộ tộc cũ của mình. Hắn nhận chìm cả căn cứ trong lửa fel, thiêu trụi mọi orc trong đó cháy ra tro. Rồi khi cuối cùng cơn bão lửa đã tắt rụi, chẳng còn lại thứ gì nữa cả. Chẳng còn ai biết đến quá khứ thực sự của Gul'dan nữa.

Với quá khứ đã bị tẩy sạch, hắn lên đường tới bộ tộc Trăng Đen. Các pháp tăng thông thái của tộc này nhận được sự kính trọng từ toàn bộ loài orc. Một trong số họ sẽ trở thành con tốt hoàn hảo cho Quân Đoàn.

Gul'dan che dấu rất cẩn thận sức mạnh fel của mình, không bao giờ để lộ ra mình là một thầy pháp. Hắn nói với tộc Trăng Đen là loài ogre đã phá hủy làng hắn và giết tất cả mọi người trừ hắn. Dù cho rất ít khi một bộ tộc chấp nhận những kẻ khác vào trong tộc, tộc Trăng Đen lại thương hại Gul'dan và chấp nhận hắn. Kẻ mới đến cẩn thận theo dõi các pháp tăng già của bộ tộc để tìm ra ai là người dễ bị xoay chuyển nhất. Sau nhiều cân nhắc, hắn chọn vị tộc

trưởng đầy lôi cuốn những cũng đầy lo âu của bộ tộc là Ner'zhul.

Ner'zhul là một thủ lĩnh chính trực và đầy cống hiến. Ông ta cũng có thiên hướng rất cố chấp. Một khi ông ta đã có mục tiêu trong đầu, ông ta bị ám ảnh bởi việc đó cho tới khi ông ta thành công.

Phẩm chất này sẽ rất có tác dụng cho Gul'dan và Quân Đoàn. Nhưng quan trọng hơn hết là những rối loạn và nỗi buồn đau trong thâm tâm Ner'zhul. Nhiều năm trước, người bạn tình yêu quý của vị pháp tăng là Rulkan đã qua đời. Ner'zhul đã quen dần với cái chết của bà, nhưng những rắc rối của các nguyên tố khắp Draenor gần đây đã khiến vết thương cũ nhói đau trở lại. Ông vẫn luôn tìm thấy yên bình thông qua việc giao tiếp với các linh hồn nguyên tố, nhưng giờ đây họ đều im lặng. Ner'zhul bắt đầu chìm trong những ký ức về Rulkan, và nỗi đau khổ của ông dường như vẫn còn y nguyên như lúc ông mới mất bà.

Gul'dan nhắm vào bóng tối bên trong Ner'zhul. Hắn kể với vị pháp tăng già về nỗi lo âu của chính hắn, về gia đình và bạn bè hắn đã mất tại làng mình. Dần dần, Gul'dan dành được tình bạn và niềm tin từ Ner'zhul. Hắn còn thuyết phục vị già làng chấp nhận hắn làm một trong những đệ tử học pháp tăng giáo của mình.

Thông qua Gul'dan, Kil'jaeden đã tìm thấy một kẻ phát ngôn gã có thể xoay theo ý mình. Khi gã chúa quỷ bắt đầu đảo lộn suy nghĩ của Ner'zhul, gã cử Gul'dan đi làm một việc khác. Loài orc đang bối rối và tuyệt vọng, và giờ họ cần phải thấy rằng người draenei là kẻ thù của họ.

Gul'dan sẽ làm điều đó.

HẠT GIỐNG THÙ HẬN

Để kích động xung đột giữa loài orc và người draenei, Gul'dan hướng tới bộ tộc Gió Đao. Ngôi làng lớn nhất của họ nằm ở ven Rừng Terokkar, gần thủ phủ người draenei là Shattrath. Suốt nhiều thập kỷ, căng thẳng giữa cộng đồng tộc Gió Đao và các vị hàng xóm gần như sắp bùng nổ. Những orc này thỉnh thoảng lại cướp phá những đoàn người draenei và bắt hoặc giết tất cả những người không thể

trốn thoát.

Khi các linh hồn nguyên tố trở nên bất ổn, tộc Gió Đao phải hứng chịu rất nhiều. Nguồn nước của họ bị khô cạn, và thú rừng họ săn đuổi thì chết. Bệnh đậu đỏ cũng tàn sát bộ lạc. Gần bảy mươi phần trăm tộc Gió Đao đã tử vong vì bệnh này.

Tộc Gió Đao đang tuyệt vọng, và điều đó khiến họ dễ bị đả thương.

Gul'dan đến gặp làng Gió Đao với vai trò là đại diện của tộc Trăng Đen. Sau nhiều cuộc thảo luận với các orc này, hắn thuyết phục họ rằng người draenei là kẻ phải chịu trách nhiệm cho bệnh đậu đỏ và tai họa của các nguyên tố trên thế giới này. Gul'dan đảm bảo với tộc Gió Đao rằng nếu họ khiến người draenei phải đổ máu, hành động đó sẽ khiến các linh hồn nguyên tố hài lòng.

Như toàn bộ loài orc, tộc Gió Đao rất tôn trọng những pháp tăng tộc Trăng Đen. Họ thấy chẳng có lý do gì để nghi ngờ Gul'dan. Họ nghe theo lời khuyên của hắn, hăm hở muốn thay đổi vận may của mình.

Những đội tấn công Gió Đao được vũ trang hạng nhẹ nhanh chóng được tập hợp lại và tấn công những đoàn người draenei với số lượng lớn chưa từng có. Các orc tàn sát hàng tá người vô tội và bắt đi cũng ngần ấy tù nhân. Một trong các tù nhân là Leran, em gái của một Phán Quan tên là Maraad.

Khi Maraad biết rằng em mình đã mất tích, anh hối thúc các nhà lãnh đạo draenei hành động. Nhiều Phán Quan khác cũng kêu gọi hãy làm việc gì đó. Tộc Gió Đao đã rình rập các nhà buôn của họ quá lâu rồi. Đã đến lúc tiêu diệt mối đe dọa này một lần và mãi mãi.

Velen kêu gọi mọi người bình tĩnh. Nhà Tiên Tri cảm thấy có gì đó không ổn. Suốt nhiều năm dài kể từ khi tàu *Genedar* bị rơi xuống, ông đã dần lấy lại được khả năng nhìn thấy tương lai của mình, nhưng những hình ảnh của ông vẫn còn chưa đáng tin. Những hình ảnh kỳ lạ bùng nổ trong suy nghĩ của ông, nhiều trong số đó không thể giải đoán được.

Nhưng có một số khiến ông phải bận tâm. Vào khoảng thời gian

tộc Gió Đao tấn công, ông thấy những hình ảnh về một bóng tối vĩ đại đang bao phủ lấy loài orc, chỉ dẫn cho hành động của họ.

Velen và các trấn quan cử hội Rangari đi báo cáo về hoạt động của tộc Gió Đao và xem xem có thấy nguồn sức mạnh vô hình nào đang tác động đằng sau sự bùng nổ dữ dội của họ không. Các trinh sát draenei chẳng tìm thấy chứng cứ nào về việc loài orc đang bị thao túng, nhưng họ vẫn quay về cùng những câu chuyện kinh hoàng. Tộc Gió Đao đang tàn sát tù nhân trong những nghi thức ghê gớm để làm hài lòng các nguyên tố. Chỉ còn vài tù nhân là chưa phải chịu số mệnh tàn khốc đó, và Leran nằm trong số đó.

Maraad không thể ngồi im được nữa, không khi vẫn còn cơ hội cứu em gái mình. Anh khẩn cầu Velen và các trấn quan hãy tấn công loài orc. Những người lãnh đạo draenei miễn cưỡng đồng ý.

Được dẫn đầu bởi Maraad, một nhóm Phán Quan và hội viên Rangari nhỏ tấn công làng Gió Đao. Vào lúc họ tới được căn cứ, Leran và những tù nhân khác đều đã chết. Hình ảnh cơ thể bị cắt xẻo của em gái mình khiến Maraad giận điếng người, và anh đã càn quét cả ngôi làng.

[image]*HÌNH: MARAAD TÌM THẤY XÁC EM GÁI MÌNH TRONG LÀNG GIÓ ĐAO*

Từ phía xa, Gul'dan theo dõi cuộc bạo động nhận chìm căn cứ tộc Gió Đao. Các orc đã quá tuyệt vọng để làm hài lòng các nguyên tố tới mức họ chiến đấu tới khi gần như tất cả đều đã chết. Một vài người sống sót chạy trốn về phía đông tới Thung Lũng Trăng Đen, nhưng họ không bao giờ tới được điểm đến.

Gul'dan giết chết tất cả những người sống sót để họ sẽ không bao giờ kể lại những gì thực sự đã xảy ra tại Rừng Terokkar. Chỉ có những gì tên thầy pháp bịa ra là còn đó.

Sau khi quay về bộ tộc Trăng Đen, Gul'dan thuật lại chuyện dã man mà hắn đã nhìn thấy. Người draenei dù không bị khiêu khích đã tấn công tàn sát tộc Gió Đao. Họ đã tàn sát cả nam lẫn nữ, trẻ lẫn già. Tin tức về vụ đổ máu đã lan ra khắp các bộ tộc.

Những hạt giống thù hận và ngờ vực đối với người draenei đã

dần bén rễ.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Đậu đỏ: red pox
(tộc) Gió Đao: Bladewind (clan)
Guốc chẻ: clefthoof
Ngai của các Nguyên Tố: Throne of the Elements
Nguyên tố: element
Nhà Tiên Tri: Prophet
Nộ thần: fury
Phán Quan: Vindicator
Pháp tăng: shaman
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
Rừng Terokkar: Terokkar Forest
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thầy pháp: warlock
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (3/7)

LỜI THÌ THẦM CỦA NGƯỜI CHẾT

Khi Gul'dan dàn xếp vụ tấn công tộc Gió Đao, Kil'jaeden lại nhắm đến những cảm xúc của Ner'zhul. Gã xuất hiện trong những giấc mơ của ông orc kia dưới dạng người bạn tình yêu quý của ông là Rulkan. Kẻ giả mạo này báo với Ner'zhul rằng việc dịch đậu đỏ bùng phát trở lại và sự rối loạn của các nguyên tố gần đây đều là do người draenei làm. Chủng tộc sống ẩn dật này muốn tiêu diệt loài orc.

Ban đầu Ner'zhul rất thận trọng với tuyên bố tàn khốc của Rulkan. Xung đột giữa loài orc và người draenei không phải là không tồn tại, nhưng lại rất hiếm. Ner'zhul chưa bao giờ nghe nói những sinh vật này có tính hiếu chiến. Khi Gul'dan xuất hiện với tin tức về thảm họa của tộc Gió Đao, Ner'zhul đã đổi ý.

Rulkan đã đúng. Người draenei không giống như những gì họ từng nghĩ.

Linh hồn của Rulkan thôi thúc Ner'zhul. Bà bảo với ông orc rằng cách duy nhất để bảo vệ dân tộc mình là gây chiến với người draenei. Nhưng các bộ tộc sẽ không thể hoàn thành được việc đó với tình trạng như bây giờ. Họ cần phải liên kết lại thành một đội quân duy nhất như họ từng làm nhiều thế kỷ trước, khi Đế Chế Gorian đe dọa đến sự tồn vong của họ. Rulkan thuyết phục Ner'zhul rằng ông ta có vận mệnh trở thành đấng cứu tinh cho loài orc. Không ai khác có thể có được sự thông thái để dẫn dắt tất cả các bộ tộc cùng lúc.

Ner'zhul cho cả bộ tộc biết được những gì mình nhận được từ Rulkan. Loài orc mê tín hiếm khi đi ngược lại với lời khuyên của các linh hồn tổ tiên. Lời cảnh báo của Rulkan được xem là sự thật. Tộc Trăng Đen ủng hộ cho Ner'zhul, và Gul'dan là kẻ sôi nổi nhất trong số đó.

Ner'zhul gửi một lời triệu tập khẩn cấp cho tất cả các bộ tộc khác. Họ sẽ gặp tại Oshu'gun, nơi vị pháp tăng sẽ thông báo một điềm xấu ông đã nhận được từ các tổ tiên.

Để chuẩn bị cho sự kiện này, Kil'jaeden sử dụng sức mạnh của mình lên Oshu'gun, ngăn tất cả loài orc khỏi giao tiếp được với những linh hồn tổ tiên thực sự đang ở trong ngọn núi pha lê. Gã cũng tiếp cận với đầu óc của tất cả các pháp tăng già khắp Draenor. Cũng như những gì gã làm với Ner'zhul, gã đội lốt những linh hồn tổ tiên được tin cậy và cảnh báo loài orc về ý định hung bạo của người draenei.

THÀNH LẬP ĐẠI TỘC

T

rong vòng vài tuần, từng tộc trưởng orc dần lui tới Oshu'gun. Grommash Hellscream, Kilrogg Deadeye, Kargath Bladefist, Blackhand, Fenris, và các thủ lĩnh tiếng tăm khác cùng tới bên dưới bóng của ngọn núi pha lê.

Durotan tộc trưởng tộc Sói Băng cũng ở đó. Ông tới cùng bạn tình của mình là Draka, và cả vị pháp tăng già của bộ tộc là Drek'Thar. Với Durotan, cuộc họp tại Oshu'gun là một cơ hội hiếm hoi để nói chuyện với người bạn cũ Orgrim Doomhammer, người đã trở thành phó tướng của Tộc Trưởng Blackhand. Trong những năm gần đấy, trách nhiệm đối với bộ tộc đã ngăn cản họ không thể gặp nhau thường xuyên.

Khi Durotan và Orgrim nhen nhóm lại mối quan hệ của mình, vị pháp tăng già Ner'zhul xuất hiện để nói chuyện với các orc đang tụ họp. Ông kể về lời tiên tri của Rulkan cảnh báo về tương lai và về những điều đáng ngại ông biết được. Người draenei phải chịu trách nhiệm cho việc rối loạn của các nguyên tố và về sự bùng nổ dịch

đậu đỏ. Việc họ tàn sát căn cứ chính của bộ tộc Gió Đao chỉ là điềm báo trước, là dấu hiệu của cái chết sắp đến. Người draenei muốn tiêu diệt *tất cả* loài orc.

Nhưng vẫn còn có hi vọng có thể ngăn chặn sự diệt vong này. Nếu các bộ tộc gạt bỏ mọi sự khác biệt và liên kết với nhau, họ sẽ có thể tiêu diệt người draenei và cứu lấy thế giới.

Ner'zhul biết rằng điều này là hơi quá đối với loài orc, một chủng tộc không quen với việc thống nhất. Ông cho các tộc trưởng một ngày đêm để xem xét lời của ông.

Các orc tranh luận về đề nghị của vị pháp tăng già tới tận đêm khuya. Những tộc trưởng hiếu chiến như Grommash, Blackhand, và Kargath ủng hộ việc thống nhất. Kể từ trước khi tin tức về vụ tàn sát tộc Gió Đao tới tai họ, họ vẫn luôn cảnh giác với người draenei.

Nhưng những người khác lại không muốn đổ máu đến vậy. Một trong những người chỉ trích chiến tranh thẳng thắn nhất là Tộc Trưởng Zagrel của bộ tộc Vuốt Trắng. Ông không tin rằng việc tàn sát người draenei sẽ khiến cuộc sống tốt đẹp hơn. Ngược lại, điều có còn có thể khiến các nguyên tố còn tức giận hơn nữa.

Durotan có quan điểm tương tự. Nhiều năm trước, ông và Orgrim đã đụng độ với người draenei và trú ẩn tại một trong những thành phố của họ. Hai cậu orc thậm chí còn được gặp mặt và nói chuyện với thủ lĩnh bí ẩn của họ là Velen.

Chẳng lẽ những sinh vật ưa hòa bình đó lại gây chiến với loài orc sao? Họ muốn nhận được gì bằng cách làm như thế chứ? Chẳng lẽ sự hiếu khách lần đó chẳng qua chỉ là mưu kế để biết thêm về chủng tộc của ông ư?

Dù cho ông cảm thấy rất mâu thuẫn, Durotan cũng không có tư cách nghi ngờ sự thông thái của các linh hồn tổ tiên. Nếu họ nhận thấy người draenei là một mối đe dọa, thì điều đó là đúng. Các pháp tăng khác, bao gồm cả Drek'Thar cũng cho biết rằng họ cũng đã nhận được hình ảnh về tổ tiên đã xác nhận lời nói của Ner'zhul.

Khi cuộc thảo luận tiếp tục, Gul'dan bước vào giữa các thủ lĩnh của các bộ tộc. Hắn biết rằng những orc khác đang cho rằng hắn là

một kẻ yếu đuối dựa vào sự ốm yếu về mặt thể chất của mình, và hắn sử dụng điều đó làm lợi thế. Hắn công khai bênh vực cho động cơ của Ner'zhul, và hắn rất hoan nghênh vào sự hứa hẹn của một cuộc chiến. Nhờ việc đó, Gul'dan khiến cho việc hợp nhất lại trở nên đầy vinh dự. Nếu cả một kẻ khốn khổ như hắn còn muốn chiến đấu và chết vì bộ tộc của mình, thì bất cứ ai từ chối việc hợp nhất sẽ bị xem là hèn nhát.

Sự thao túng của Gul'dan đã giành được sự ủng hộ của nhiều orc về phe Ner'zhul, nhưng không phải tất cả. Hắn chú ý tới Zagrel và những người khác cứng đầu phản đối việc hợp nhất. Hắn sẽ không quên tên của họ.

Vào bình minh, các orc tới gặp nhau để bầu lá phiếu của mình. Gần như tất cả các tộc trưởng đều đồng ý hợp nhất.

Từ ngày hôm đó trở đi, họ sẽ được gọi là *Đại Tộc*.

LỜI TIÊN TRI CỦA DOOMHAMMER/ BÚA DIỆT VONG

Orgrim mang một món vũ khí tên là Doomhammer, nó đã được truyền lại trong gia tộc ông suốt nhiều thế hệ. Một lời tiên tri cổ xưa đã được kết nối với cổ vật huyền thoại này. Nó nói rằng người cuối cùng trong dòng dõi Doomhammer sẽ sử dụng nó để đem lại sự cứu rỗi và rồi là diệt vong cho loài orc. Sau đó, món vũ khí sẽ được truyền lại vào tay của một orc không thuộc bộ tộc Đá Đen. Người chủ nhân mới này rồi sẽ sử dụng cây Doomhammer để thực thi công lý.

SỰ KHÓ XỬ CỦA NHÀ TIÊN TRI

7 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Vài tháng sau khi thành lập Đại Tộc, các bộ tộc tập hợp các chiến binh và thỉnh thoảng lại tấn công những nhóm người draenei đi săn. Tin tức về những trận chiến đó tới tai Velen và Hội Đồng Trấn Quan. Những người lãnh đạo draenei bối rối trước những sự đổ máu bất ngờ nổi lên này, nhưng cũng không hoàn toàn ngạc nhiên.

Velen và mọi người cho rằng sự rối loạn của các nguyên tố đã kích động loài orc, khiến họ trở nên bạo lực. Dù sao thì đó cũng là chuyện đã xảy ra với bộ tộc Gió Đao. Những orc bị mất đi sự dẫn

dắt đã hi sinh các tù nhân draenei nhằm mong khiến các nguyên tố hài lòng.

Theo lệnh của Velen, các phái viên draenei cố liên hệ với các bộ tộc. Tất cả những cố gắng đó hoặc bị phớt lờ hoặc bị thù địch công khai. Khi những trinh sát Rangari báo cáo rằng các bộ tộc orc đang hợp nhất lại thành một đội quân duy nhất, Velen và các trấn quan biết rằng thời điểm ngoại giao đã trôi qua. Họ sẽ cần bảo vệ chính mình trước loài orc hiếu chiến.

Thay vì tấn công loài orc, những người lãnh đạo draenei quyết định bảo vệ lãnh thổ của mình. Người draenei vẫn chưa biết rằng Quân Đoàn Rực Lửa đang chi phối các bộ tộc. Velen và các trấn quan coi loài orc là nạn nhân của những bệnh tật tự nhiên của thế giới và sự rối loạn của các nguyên tố, cũng giống như mọi sinh vật sống khác tại Draenor.

Trấn Quan Akama, thủ lĩnh của các Phán Quan, được giao trách nhiệm tổ chức hàng phòng thủ. Ông cử cấp dưới đi tới các căn cứ draenei khắp thế giới. Trong khi đó, các Nhà Sáng Chế xây dựng lên những công sự mới ở những thành phố lớn như Đền Karabor và Shattrath.

Velen thì bận rộn với việc tìm hiểu thứ gì đã gây ra sự rối loạn của các nguyên tố. Ông thoáng nghĩ đến chuyện có thể Quân Đoàn chính là nguyên nhân, nhưng ông không tìm thấy bằng chứng nào về việc ác quỷ có ở tại Draenor.

Dù vậy, Velen vẫn để ý đến những vì sao để đề phòng Quân Đoàn có xuất hiện. Ông sẽ không nhận ra cho tới khi đã quá muộn, rằng ác quỷ bấy giờ đã hiện diện trên thế giới này rồi.

ÂN NHÂN

N

er’zhul quan sát cuộc chiến tranh chống lại người draenei diễn ra với sự e sợ càng lúc càng gia tăng. Ông đã làm theo lời khuyên của Rulkan, nhưng từ bấy tới giờ đã có được điều gì tốt chứ? Loài orc đang biến thành những kẻ khát máu. Vấn đề đáng lo ngại nhất là tình trạng của các nguyên tố. Sau khi cuộc tấn công người draenei

bắt đầu, các linh hồn nguyên tố trên thế giới đã hoàn toàn trở nên im lặng.

Kil'jaeden cảm thấy sự lo lắng của Ner'zhul, và gã tiếp tục hành động để duy trì sự kiểm soát đối với gã pháp tăng. Vào một đêm, kẻ giả mạo Rulkan một lần nữa xuất hiện trong giấc mơ của Ner'zhul. Linh hồn đó nói với vị pháp tăng về những thực thể hùng mạnh có thể giúp loài orc chiến thắng người draenei và đem lại cân bằng cho thế giới. Ner'zhul hối thúc Rulkan kêu gọi những đồng minh đầy tiềm năng này.

Đêm hôm sau, một trong những thực thể đó liên hệ lại. Kil'jaeden xuất hiện trước mặt Ner'zhul dưới hình dạng của một vị thần nguyên tố rực rỡ. Gã bảo Ner'zhul hãy đưa Đại Tộc tới chiến thắng trước khi người draenei kịp tập trung phòng thủ. Kil'jaeden hứa hẹn rằng nếu làm thế Ner'zhul sẽ làm hài lòng các nguyên tố.

Dù cho ban đầu Ner'zhul cực sùng kính ân nhân mới này, ông lại càng băn khoăn hơn. Kil'jaeden hăm hở muốn tiêu diệt người draenei, và gã muốn loài orc tàn sát nạn nhân của họ mà không cần thương hại. Ân nhân này dường như cực kỳ ám ảnh với việc giết một người tên là Velen. Ner'zhul chưa bao giờ nói chuyện với một linh hồn bạo lực đến như vậy.

Ngoài ra, kể từ khi Kil'jaeden bắt đầu nói chuyện với ông, Rulkan cũng đã biến mất. Ner'zhul cần sự chỉ dẫn của bà hơn bao giờ hết. Ông bí mật lên đường tới Oshu'gun, hi vọng thiết lập lại được mối liên kết với người bạn tình đã chết của ông và xin lời khuyên từ các linh hồn tổ tiên khác.

Ner'zhul không hề biết, Kil'jaeden cũng đã lường trước kế hoạch này của ông. Vị pháp tăng già không phải là kẻ thủ lĩnh mà gã chúa quỷ mong muốn. Kil'jaeden lệnh cho Gul'dan tập hợp đồng minh có thể giúp hắn kiểm soát bộ tộc Trăng Đen, vì giờ chúng không còn trông cậy được vào Ner'zhul nữa.

Gul'dan gặp một pháp tăng trẻ nhưng cực kỳ được kính trọng trong tộc Trăng Đen tên là Teron'gor. Để đưa được tên orc này về phe mình, tên thầy pháp cho hắn thấy sức mạnh của ma thuật fel

mà hắn bảo rằng đó là dạng cao cấp hơn của thuật pháp tăng. Teron'gor từ lâu đã thất bại trong việc kêu gọi trợ giúp từ các nguyên tố. Sau khi thử thực hiện ma thuật fel lần đầu tiên, hắn biết rằng hắn đã tìm thấy một cách để trở nên khác biệt trên thế giới này, một cách để giúp chủng tộc đang băn khoăn của mình.

Teron'gor cũng chỉ là pháp tăng đầu tiên của tộc Trăng Đen trở thành thầy pháp. Dần dần Gul'dan đưa được nhiều pháp tăng khác về phe mình. Dù cho ý định ban đầu của những orc này có cao quý bao nhiêu cũng đều bị phai tàn trước sự ảnh hưởng của nguồn năng lượng fel. Nguồn ma thuật tha hóa này đã biến đổi suy nghĩ của họ và làm nhuốm đen trái tim của họ.

Họ trở nên trung thành với chỉ một mình Gul'dan.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
Đậu đỏ: red pox
Đế Chế Gorian: Gorian Empire
Đền Karabor: Karabor Temple
(tộc) Gió Đao: Bladewind (clan)
Hội Đồng Trấn Quan: Council of Exarch
Nguyên tố: element
Nhà Sáng Chế: Artificer
Nhà Tiên Tri: Prophet
Phán Quan: Vindicator
Pháp tăng: shaman
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thầy pháp: warlock
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)

Trấn quan: exarch
(tộc) Vuốt Trắng: Whiteclaw (clan)

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (4/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

KẾT CỤC CỦA NER'ZHUL

Khi Gul'dan huấn luyện các thầy pháp, Ner'zhul tới được Oshu'gun. Ông kêu gọi các tổ tiên đến, sức mạnh ý chí của ông mạnh tới nỗi ông phá xuyên qua được lớp màn chắn vô hình mà Kil'jaeden đã đặt quanh ngọn núi linh thiêng. Một cơn bão của những giọng nói vô thực gào rú trong tâm trí vị pháp tăng. Trong số đó có cả người bạn tình của ông, Rulkan.

Đây không phải là cái lốt của Kil'jaeden. Đây là Rulkan thật sự. Linh hồn bà đã biết rằng Ner'zhul đã bị lợi dụng. Người draenei không phải là kẻ thù. Kẻ đó chính là Kil'jaeden. Gã không hề định cứu loài orc. Mục tiêu của gã là tha hóa họ. Với sự trợ giúp của Gul'dan, Kil'jaeden đã ép Ner'zhul lập nên Đại Tộc và gây chiến với những người draenei vô tội.

Sau đó Rulkan và các linh hồn tổ tiên khác quay lưng lại với Ner'zhul. Sự kết án bằng cách im lặng của họ đã khiến vị pháp tăng già tan nát, vì ông biết rằng chẳng còn gì có thể giúp ông lấy lại được sự giúp đỡ của họ nữa. Với loài orc tâm linh, chuyện này còn tệ hơn cả cái chết.

Sự nhục nhã trào dâng trong Ner'zhul. Tổ tiên đã đúng khi chối bỏ ông. Ông là tên ngốc, đã đưa loài orc và tay quỷ dữ mà còn không nhận ra. Đầu ông cúi gằm và tim ông nặng trĩu, ông lủi trở về Thung Lũng Trăng Đen để quyết định ông nên làm gì vào những

ngày tới. Ít nhất ông tin rằng ông có thể tìm được cách để ngầm phá hoại những gì Gul'dan và Kil'jaeden đã dự tính với loài orc.

Ông không bao giờ có được cơ hội đó. Trước khi vị tộc trưởng tới được Thung Lũng Trăng Đen, Gul'dan và những bề tôi mới đã tóm được ông.

Nhiều thầy pháp muốn Ner'zhul phải chết, nhưng Gul'dan không thể thuận theo ý chúng. Kil'jaeden đã lệnh cho tên đầy tớ của gã những mệnh lệnh đặc biệt liên quan tới vị pháp tăng già. Gã chúa quỷ muốn Ner'zhul phải đứng nhìn thứ mà chủng tộc orc sẽ trở thành. Kil'jaeden cũng có những lý do có ích khi giữ mạng vị pháp tăng già. Ner'zhul là kẻ đã vận động gây chiến với người draenei. Nếu ông ta đột nhiên biến mất, các bộ tộc khác sẽ nảy sinh nghi ngờ.

[image]*HÌNH: HỘI ĐỒNG BÓNG TỐI KHỐNG CHẾ NER'ZHUL*

Trong nhiều tuần nhiều tháng tiếp theo, Gul'dan và các thầy pháp liên tục lăng mạ Ner'zhul và xem ông chẳng khác gì một tên nô lệ. Vị pháp tăng già sợ chết, và ông ta trở nên quá yếu đuối và nhút nhát để bất tuân lệnh những chủ nhân của ông ta. Ông ta dần dần lánh xa khỏi chốn đông người, và những kẻ cướp quyền ông sẽ trở thành những kẻ phát ngôn cho bộ tộc Trăng Đen.

SỰ PHẤT LÊN CỦA TỘC ĐÁ ĐEN

6 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

rong khi Gul'dan phản bội Ner'zhul, loài orc tiếp tục gây chiến với người draenei. Các bộ tộc phá tan những căn cứ nhỏ trên khắp thế giới, nhưng họ không thành công trong việc chiếm lấy những căn cứ lớn hơn. Tường thành của người draenei rất vững chắc, và đội quân của họ làm việc rất ăn ý với nhau.

Loài orc thì ngược lại. Những tộc trưởng đối địch như Blackhand và Grommash Hellscream thường xuyên tranh cãi về chiến thuật chiến đấu. Những bất đồng này gây ra xung đột giữa hai bộ tộc. Họ là một Đại Tộc chỉ trên danh nghĩa mà thôi.

Kil'jaeden cũng biết rõ điều này. Gã đã quan sát cuộc chiến diễn ra

với sự phật ý càng lúc càng gia tăng. Gul'dan nóng lòng muốn chiếm chỗ Ner'zhul và kiểm soát Đại Tộc, nhưng gã chúa quỷ từ chối hắn cơ hội này. Dù là một thầy pháp hữu dụng, hắn lại không thể là một thủ lĩnh. Sức mạnh của hắn nằm ở việc lẩn tránh để thao túng – những việc làm tốt nhất nên thực hiện trong bóng tối.

Loài orc cần một thủ lĩnh thực sự. Họ cần một *thống chiến*.

Giọng nói của Kil'jaeden ầm vang trong đầu óc Gul'dan. Gã lệnh cho tên orc tìm một thủ lĩnh khác cho Đại Tộc. Nếu không, các bộ tộc rồi sẽ tan tành và thua người draenei. Dù cho Gul'dan rất tức giận khi chủ nhân của hắn không cho phép hắn thủ lĩnh toàn Đại Tộc, hắn vẫn phải tuân lệnh. Sự thèm khát quyền lực của tên thầy pháp vẫn phải đứng sau nỗi sợ hãi của hắn đối với Kil'jaeden.

Gul'dan biết chỉ có một orc duy nhất có đủ sức mạnh và sự kiên quyết để kiểm soát toàn Đại Tộc: Tộc Trưởng Blackhand. Trong tất cả các bộ tộc, tộc Đá Đen của ông ta là thành công nhất trong việc đấu với người draenei. Nếu họ dẫn dắt Đại Tộc, họ có thể thiết đặt kỷ luật quân sự hà khắc lên những tộc orc khác. Tộc Đá Đen cũng có thể sử dụng những lò rèn nguyên tố của họ để vũ trang cho các bộ tộc và tạo ra những cỗ máy công thành khổng lồ để phá hủy thành trì của người draenei.

Gul'dan gặp Blackhand và thuyết phục ông ta nắm lấy danh hiệu thống chiến. Nếu ông ta làm điều đó, tên thầy pháp hứa sẽ ban cho bộ tộc của ông ta sức mạnh siêu cường. Không chỉ các pháp tăng của Blackhand sẽ lấy lại được sức mạnh, mà các binh sĩ của ông ta cũng sẽ hùng mạnh hơn những bộ tộc khác. Chính Blackhand rồi sẽ được ghi nhớ là vị thủ lĩnh orc vĩ đại nhất từ trước đến nay.

Tên thầy pháp biết rằng chỉ hứa hẹn là không đủ lấy được sự đồng thuật của Blackhand. Gul'dan huấn luyện một số pháp tăng bộ tộc Đá Đen theo con đường ma thuật fel. Hắn cũng dạy cho những kẻ tập sự này cách tăng cường số lượng binh lính trong bộ tộc bằng ma thuật. Lũ thầy pháp truyền sức mạnh fel vào những orc còn nhỏ tuổi. Bị ảnh hưởng bởi thứ ma thuật này khiến cho những orc này lớn lên nhanh chóng mặt và ban cho chúng sức mạnh của một chiến

binh trưởng thành. Nhưng một hệ quả khác là tác động về mặt tâm lý mà kỹ thuật này gây ra. Nguồn năng lượng fel biến đổi tâm trí của orc trẻ này và khiến chúng có thiên hướng bùng nổ bạo lực.

Bất chấp sự hạn chế này, Blackhand vẫn rất kinh ngạc trước tác động này. Ông ta lệnh cho các thầy pháp biến đổi hai đứa con nhỏ của ông ta là Dal'rend và Maim thành "những chiến binh đích thực."

Nhận thấy Gul'dan là một đồng minh hữu dụng, Blackhand đồng ý dẫn dắt Đại Tộc. Tên thầy pháp nguyện sẽ tạo ra một hội bí mật để giúp họ coi chừng loài orc và duy trì sự kiểm soát. Nhóm này sẽ được gọi là Hội Đồng Bóng Tối, và Blackhand sẽ là thành viên của nó. Những gì Gul'dan không để lộ ra là các thầy pháp tộc Trăng Đen đáng tin cậy của hắn sẽ trở thành vòng nội các của hội bí mật này, và chúng đã thề trung thành với hắn và chỉ hắn mà thôi. Vị trí của Blackhand trong Hội Đồng Bóng Tối chỉ là một chiến thuật sử dụng bởi Gul'dan để lừa gã thống chiến nghĩ rằng ông ta nhận được tất cả sự kính trọng của Đại Tộc.

Cả Gul'dan lẫn Blackhand đều không hề tin tưởng nhau, và không phải không có lý do. Họ đều thấy đối phương muốn lợi dụng chính mình. Gul'dan định dùng Blackhand làm một thủ lĩnh bù nhìn. Thông qua Hội Đồng Bóng Tối, tên thầy pháp sẽ kiểm soát Đại Tộc và vận mệnh của nó. Trong khi đó, Blackhand cũng đâu phải ngu ngốc, và ông ta cho rằng Gul'dan sẽ chiếm đoạt quyền lực cho riêng mình. Ông ta tự tin rằng ông ta sẽ không để tên thầy pháp này lợi dụng. Ngược lại, ông ta sẽ sử dụng Gul'dan để bảo vệ vị trí của mình trong lịch sử loài orc.

HỘI ĐỒNG BÓNG TỐI

T

rong khi Blackhand đổi mới cách loài orc tấn công người draenei, Gul'dan thành lập nên Hội Đồng Bóng Tối của hắn. Những thành viên ban đầu gồm có các thầy pháp đầu tiên của tộc Trăng Đen, bao gồm Teron'gor. Những cá nhân từ các bộ tộc khác cũng tham gia vào hội. Chúng thề sẽ giữ bí mật và đe dọa không được phản bội về sự tồn tại hay mục đích của Hội Đồng Bóng Tối cho *bất cứ ai*.

Gul'dan không chỉ kết nạp orc vào hội bí mật này. Hắn tìm kiếm những kẻ hùng mạnh khắp Draenor. Hai kẻ tỏ ra hữu hiệu nhất là Garona và Cho'gall.

Garona sinh ra từ bộ tộc Gió Đao. Cha cô đã từng là một chiến binh orc vĩ đại, và mẹ cô là một tù nhân draenei. Garona không phải là kẻ máu lai đầu tiên sinh ra từ bộ tộc này, nhưng cô là một trong số ít những kẻ sống sót qua thời trẻ con. Nhiều năm bị lăng mạ đã biến Garona thành một chiến binh tàn bạo. Ngoài sức khỏe bẩm sinh, cô còn có được trí thông minh sắc sảo và miệng lưỡi giảo hoạt. Cô đã làm chủ được ngôn ngữ draenei từ những tù nhân khác của tộc Gió Đao, và bộ tộc của cô thường dùng cô để làm phiên dịch.

Sau khi người draenei phá hủy ngôi làng chính của tộc Gió Đao, Garona chạy trốn vào rừng Terokkar. Cô đã đi về hướng tây trước khi bắt gặp Hội Đồng Bóng Tối. Trong khi một số thầy pháp xem Garona là một kẻ quái dị, Gul'dan lại thấy được tiềm năng rất lớn từ cô.

Gul'dan bày tỏ thiện cảm với Garona để lấy lòng tin của cô – hắn biết rất rõ nỗi đau khổ khi phải sống cuộc đời bị trục xuất. Khi người máu lai này đã hết đề phòng, Hội Đồng Bóng Tối bắt đầu tấn công. Gul'dan và các thầy pháp triệu hồi thứ sức mạnh bóng tối của chúng để trói buộc linh hồn Garona và biến cô thành một sát thủ.

Cho'gall lại có vai trò rất khác so với Garona. Là một ogre hai đầu, Cho'gall được xem là mang theo điềm báo may mắn. Gã sống cuộc sống sung sướng tại thành Búa Trên, nơi gã học hỏi những phù thủy ogre tài năng nhất. Cho'gall có ái lực tự nhiên với nghệ thuật bí thuật. Gã có được một lượng lớn người ủng hộ trong số ogre bình thường tại thành Búa Trên, nhưng không bao gồm tầng lớp quý tộc trong thành phố.

Sự kiêu ngạo và thèm khát quyền lực của Cho'gall đã khiến gã thành cái gai trong mắt những kẻ cầm quyền. Những ogre cấp cao sợ rằng sự nổi tiếng càng lúc càng gia tăng của gã sẽ cho phép gã chiếm được quyền kiểm soát thành phố. Để ngăn chặn điều đó, các quý tộc đã cố ám sát Cho'gall. Tên pháp sư ogre may mắn thoát

được những kẻ muốn đoạt mạng mình, và gã trốn khỏi thành Búa Trên.

Cho'gall thèm khát báo thù, nhưng gã cũng biết rằng điều đó không thể thực hiện được trừ khi gã có thêm nhiều sức mạnh hơn nữa. Khi gã truy lùng khắp thế giới để tìm kiếm kiến thức và vũ khí, gã đụng độ với Hội Đồng Bóng Tối và ma thuật fel của nó.

Gul'dan thích thú với sự liều lĩnh và sự thèm khát quyền lực không thể thỏa mãn nổi của Cho'gall. Hắn nhận tên pháp sư ogre làm đệ tử thân cận nhất của hắn, và hắn dạy cho gã bí mật của ma thuật fel và kể cho gã nghe về sự tồn tại của Quân Đoàn Rực Lửa.

Dù cho Cho'gall đã thề trung thành với Gul'dan, gã sẵn sàng phá vỡ tất cả vào bất cứ lúc nào. Tên pháp sư ogre chỉ muốn sức mạnh, và gã không thích thú gì mộng tưởng mà Gul'dan phun ra về ác quỷ và Quân Đoàn. Vào lúc Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối không còn ích lợi gì nữa, Cho'gall đã sẵn sàng trở mặt với chúng.

CÁC THẦY TẾ

Với sự trợ giúp của Kil'jaeden, Gul'dan cũng thành lập một nhóm orc được gọi là các thầy tế. Chúng nguyện cống hiến cho việc nghiên cứu nghệ thuật chiêu hồn hắc ám. Thông qua nó, chúng sẽ có thể lây lan bệnh dịch cho người draenei và hồi sinh xác chết để chiến đấu bên Đại Tộc.

CON DAO GĂM CỦA HỘI ĐỒNG BÓNG TỐI

D

ù cho Gul'dan đã dành được sự hỗ trợ của Blackhand, hắn biết rằng các bộ tộc khác sẽ không chấp nhận gã tộc trưởng tộc Đá Đen làm thống chiến. Chưa phải lúc. Hắn cử tay chân Hội Đồng Bóng Tối đi tới các lãnh thổ của orc, tung tin về những chiến công hiển hách của Blackhand. Chúng bảo rằng các pháp tăng của ông ta đã tìm thấy một sức mạnh mới và chạm được tới một quyền năng còn vĩ đại hơn cả các nguyên tố. Nhiều orc thấy hấp dẫn bởi những câu chuyện bí ẩn này, và họ nhìn Blackhand với đầy vẻ thán phục.

Trong hành trình của chúng, lũ tay chân Hội Đồng Bóng Tối cũng do thám các bộ tộc. Chúng để ý đến những orc nào chống đối Đại

Tộc, và chúng đưa tin này về cho Gul'dan. Có một orc đặc biệt khiến tên thầy pháp giận dữ: Tộc Trưởng Zagrel của bộ tộc Vuốt Trắng. Ông đã kêu gọi các bộ tộc chấm dứt cuộc chiến vô nghĩa với người draenei và tập trung vào các nghi thức pháp tăng. Zagrel tin rằng chỉ có thông qua việc tận tụy tôn thờ và trung thành với truyền thống cổ xưa thì loài orc mới nhen nhóm lại được mối quan hệ với các linh hồn nguyên tố.

Nếu ông ấy có đủ thời gian, Gul'dan sợ rằng Zagrel có thể dành được sự ủng hộ của những orc đang nghi ngờ Đại Tộc – những orc như Tộc Trưởng Durotan và tộc Sói Băng. Tên thầy pháp cần phải xử lý vị thủ lĩnh rắc rối của tộc Vuốt Trắng nhanh gọn, và hắn đã có thứ vũ khí hoàn hảo của mình.

Gul'dan lệnh cho Garona hạ gục Tộc Trưởng Zagrel. Cô gái máu lai bị trói buộc linh hồn không thể kháng cự mệnh lệnh của hắn. Im lìm như bóng đêm, cô lẻn vào căn cứ tộc Vuốt Trắng và đâm vào tim Zagrel. Không có ai trong bộ tộc ông biết được cô đã từng ở đấy. Sau cái chết chóng vánh của vị thủ lĩnh, sự hỗn loạn nổi lên trong nội bộ bộ tộc khi các em và con trai của Zagrel gây chiến với nhau để giành danh hiệu tộc trưởng. Tộc Vuốt Trắng vẫn còn đó, nhưng họ sẽ không bao giờ còn mạnh mẽ như trước nữa.

Tộc Trưởng Durotan vẫn luôn cảnh giác với cuộc chiến chống lại người draenei. Cái chết của Zagrel chỉ khiến sự băn khoăn của ông thêm nặng nề. Không phải chỉ là trùng hợp khi đối thủ lớn tiếng nhất của Đại Tộc lại bị chết. Nhưng Durotan không hề có chứng cớ nào về việc ai đã giết tộc trưởng tộc Vuốt Trắng. Liệu là một trong những tộc nhân thèm khát quyền lực, hay là hành động của một thế lực khác không nhìn thấy được?

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bí thuật: arcane

Búa Trên: Highmaul

Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal

Đại Tộc: Horde
(tộc) Gió Đao: Bladewind (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Nguyên tố: element
Pháp tăng: shaman
Phù thủy: sorcerer
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rừng Terokkar: Terokkar Forest
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thầy pháp: warlock
Thầy tế: necrolyte
Thống chiến: warchieft
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
(tộc) Vuốt Trắng: Whiteclaw (clan)

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (5/7)

THỐNG CHIẾN ĐẦU TIÊN

5 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

V

ới cái chết của Zagrel và sự kính trọng dành cho bộ tộc Đá Đen đang tăng mạnh, Gul'dan kêu gọi một cuộc gặp mặt giữa các tộc trưởng và các pháp tăng của họ tại Oshu'gun. Đã đến lúc tiến cử Blackhand làm thủ lĩnh của Đại Tộc, nhưng tên thầy pháp vẫn còn một việc cuối cùng để đảm bảo sự ủng hộ dành cho vị thống chiến mới này.

Gul'dan nhắm đến nỗi e sợ của các pháp tăng tại Oshu'gun. Họ đã cầu xin và khom mình trước các nguyên tố suốt nhiều năm mà không đạt kết quả gì. Giờ họ cần phải đối mặt với một sự thật khắc nghiệt: những linh hồn thiếu trách nhiệm của thế giới này đã bỏ rơi loài orc. Nhưng Gul'dan nói rằng vẫn còn hi vọng cho các pháp tăng. Hắn tuyên bố rằng tộc Đá Đen đã khôi phục lại được sức mạnh bằng một quyền năng rực rỡ mới.

Tên của nó là ma thuật fel, và đó là hi vọng duy nhất của loài orc để cứu lấy chính mình khỏi người draenei.

Gul'dan bảo rằng có những thực thể nhân từ đã dạy cho tộc Đá Đen cách sử dụng nguồn ma thuật này. Chúng hăm hở muốn đem lại chiến thắng cho loài orc. Nhưng Gul'dan chưa bao giờ để lộ về cái tên Kil'jaeden cho các bộ tộc, và hắn cũng không nói về ác quỷ. Kể cả Blackhand cũng không biết về Quân Đoàn Rực Lửa. Chỉ có những tay chân trung thành nhất trong Hội Đồng Bóng Tối của Gul'dan mới biết được toàn bộ sự thật.

Các thầy pháp tộc Đá Đen trình diễn thứ ma thuật của chúng với các tù nhân draenei, rút tinh chất sự sống khỏi các tù nhân và thiêu đốt họ từ trong ra ngoài. Đã mất đi sức mạnh quá lâu, các pháp tăng cầu xin tộc Đá Đen chia sẻ bí mật về sức mạnh fel của mình.

Kể cả Drek'Thar của tộc Sói Băng cũng khẩn cầu Durotan cho phép học thứ ma thuật này. Dù cho rất nghi ngờ về ma thuật fel và tính chất dường như rất tha hóa của nó, vị tộc trưởng vẫn cho phép Drek'Thar. Từ chối vị pháp tăng của mình một sức mạnh như vậy sẽ đưa bộ tộc Sói Băng vào vị thế yếu kém. Durotan sẽ không để điều đó xảy ra.

Drek'Thar chỉ là một trong số nhiều pháp tăng nắm lấy ma thuật fel. Các orc từ tất cả các bộ tộc đi học hỏi từ các thầy pháp tộc Đá Đen. Đúng như những gì Gul'dan dự tính. Tộc Đá Đen và tộc trưởng của họ được xem là chủ nhân của ma thuật fel, và họ cực kỳ được sùng kính.

Khi các pháp tăng đã sử dụng được sức mạnh của ma thuật fel, Gul'dan lại kêu gọi toàn bộ loài orc. Hắn cảnh báo rằng thành lũy của người draenei lại đang rục rịch chuẩn bị. Nếu các bộ tộc không cùng nhau làm việc, họ chắc chắn sẽ thua cuộc chiến này, kể cả với ma thuật fel trong tay. Những gì loài orc cần là một thủ lĩnh duy nhất để trông nom các hoạt động quân sự – một *thống chiến* để chỉ huy các tộc trưởng.

Và còn có ai tốt hơn với vai trò này hơn Blackhand, người đã dẫn bộ tộc mình đi từ chiến thắng này tới chiến thắng khác chống lại người draenei chứ?

Một số tộc trưởng xem Blackhand là đối thủ, nhưng không ai có thể phủ nhận sức mạnh của ông ta. Ông ta nắm giữ bí mật của ma thuật fel. Ông ta cũng đã biến bộ tộc mình trở thành một cỗ máy chiến tranh không thể ngăn chặn. Nếu các tộc trưởng gọi Blackhand là thủ lĩnh, có lẽ ông ta có thể làm điều tương tự cho các bộ tộc.

Cuối cùng mọi người đã nhất trí. Chính Durotan dù rất ghét nhưng vẫn phải bầu cho Blackhand, người mà ông cho là một tên bạo chúa. Tộc trưởng tộc Sói Băng sợ rằng nếu ông là người duy nhất

phản đối, ông và bộ tộc sẽ phải nhận hậu quả tàn khốc từ tộc Đá Đen.

Đại Tộc giờ đã có một thủ lĩnh dữ tợn và cứng cỏi: Thống Chiến Blackhand. Dưới sự chỉ đạo của ông ta, loài orc sẽ không còn chiến đấu một cách lộn xộn nữa. Họ sẽ tấn công với một mục đích duy nhất. Họ sẽ nghiền nát người draenei thành tro bụi và quét sạch những tàn dư của họ khỏi thế giới này.

Vì tổ tiên. Vì các bộ tộc. *Vì Đại Tộc.*

HỒI TRỐNG CHIẾN TRANH

Thống Chiến Blackhand bắt đầu hợp nhất các bộ tộc và biến Đại Tộc thành một lực lượng chiến đấu thực sự. Ông ta lệnh cho các thợ nề tộc Đá Đen xây dựng một thủ phủ mới ở phía tây Rừng Rậm Tanaan. Pháo đài lừng lững này về sau sẽ được gọi là Tọa Thành. Nó sẽ là căn cứ trung lập cho các bộ tộc, một nơi cho các tộc trưởng gặp mặt và thảo luận chiến thuật cho các trận chiến sắp tới.

Tọa Thành sẽ là nơi ở cho các thầy pháp của Đại Tộc. Bên trong thành, họ có thể mài dũa khả năng của mình và dạy các đệ tử về con đường ma thuật fel. Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối sẽ sử dụng Tọa Thành làm trụ sợ mới của chúng. Rất ít orc biết về điều này, kể cả các thầy pháp không thuộc hội. Hội Đồng Bóng Tối sẽ hòa nhập với những dân cư khác trong pháo đài, bí mật theo dõi họ và báo cáo tất cả những gì thấy được cho Gul'dan.

Khi các thợ nề đặt nền móng cho Tọa Thành, Blackhand lập những đạo luật mới để làm căn cứ cho Đại Tộc. Trước giờ, các bộ tộc đã tấn công người draenei một cách đầy cẩu thả. Blackhand không chấp nhận một hàng ngũ rối loạn như vậy. Ông ta biết điểm mạnh và điểm yếu của các bộ tộc, và ông ta cho họ một vai trò cụ thể trong Đại Tộc.

Các bộ tộc nhỏ nhất và cơ động nhất sẽ là lực lượng trinh sát, cướp phá, và hỗ trợ có thể dễ dàng di chuyển từ nơi này tới nơi khác khắp thế giới. Những bộ tộc này bao gồm các tộc Hõm Máu, Hàm Rồng, Tay Cụt, Thần Sấm, Trăng Đen, và Nhai Xương.

Blackhand cũng thành lập một bộ tộc mới tên là tộc Răng Nhe Đen. Được cấu thành từ các chiến binh tự tay thống chiến tuyển chọn, nó sẽ là quân do thám của bộ tộc Đá Đen.

Các bộ tộc còn lại sẽ là lực lượng chiến đấu chính của Đại Tộc. Họ sẽ tấn công thẳng vào các căn cứ draenei, và họ sẽ là xương sống trong đội quân loài orc. Đứng đầu các bộ tộc này là các tộc Đá Đen, Chiến Ca, và Sói Băng hùng mạnh.

Ban đầu, không phải tất cả các bộ tộc đều sẵn lòng nghe theo lệnh của Blackhand. Nhiều orc nổi giận trước ý nghĩ một kẻ ngoại tộc chỉ huy họ trong chiến đấu, cho dù là kẻ mang danh hiệu thống chiến. Blackhand giành được sự đồng lòng của một số orc bằng những lời đề nghị về sức mạnh, nhưng thường thì ông ta dựa vào bạo lực để buộc họ tuân lệnh. Gã thống chiến mới này là một tên bạo chúa, và ông ta không chấp nhận sự bất tuân phục. Không phải từ bộ tộc mình. Không phải từ bất cứ thành viên nào của Đại Tộc.

Blackhand công khai hành hình bất cứ kẻ nào đủ ngu ngốc để lên tiếng phản đối ông ta. Ông ta đe dọa tất cả các bộ tộc bằng việc tử hình nếu họ muốn chống lại ý ông ta. Với bộ tộc Đá Đen trong tay, gã thống chiến có sức mạnh và phương tiện để thực hiện lời đe dọa đó. Dù muốn hay không, các bộ tộc cũng dần phải chấp nhận luật lệ của Blackhand và nhận lấy vai trò của mình trong Đại Tộc.

Để duy trì trật tự và kỷ luật trong đội quân, Blackhand tập hợp bên mình các phó tướng hùng mạnh. Lớn nhất trong số họ là Eitrigg, Orgrim Doomhammer, và Varok Saurfang. Mỗi orc này đều có thể là một tộc trưởng thành công theo cách riêng của mình.

Orgrim và các phó tướng khác trông coi cỗ máy chiến tranh tộc Đá Đen khi nó sống dậy. Những nô lệ thợ rèn cắm mặt tại các xưởng rèn tại Gorgrond suốt ngày đêm. Những cột khói dày đặc che kín cả mặt trời. Tộc Đá Đen tạo ra hàng ngàn vũ khí, áo giáp, và máy công thành mới cho các bộ tộc.

CÁI GIÁ CỦA MA THUẬT FEL

Đ

ối với Thống Chiến Blackhand, vũ trang chỉ là một phần trong kế

hoạch củng cố Đại Tộc. Để tăng cường số lượng binh sĩ cho ông ta, gã thống đề nghị loài ogre và người mok'nathal tham gia vào đội quân của mình. Ông ta cũng cử những thầy pháp hùng mạnh đi khắp các bộ tộc orc khác. Chúng sẽ sử dụng ma thuật fel để truyền sức khỏe và cơn thịnh nộ của người trưởng thành vào những đứa trẻ.

Gần như tất cả các tộc trưởng orc nắm ngay lấy kỹ thuật mới này, nhận thấy nó là một cách để tăng cường quân lực của bộ tộc. Durotan là ngoại lệ. Ý nghĩ bắt một đứa trẻ tộc Sói Băng phải chịu thứ ma thuật kỳ lạ của lũ thầy pháp khiến ông thấy bất an, nhưng ông còn sự lựa chọn nào khác. Blackhand đã nói rõ rằng bất cứ ai kháng lại mệnh lệnh của ông ta sẽ bị trừng phạt, và cả bộ tộc đó nữa. Durotan đặt sự an toàn của tộc Sói Băng lên trên hết. Trước mắt ông, các thầy pháp tộc Đá Đen truyền luồng ma thuật mà xanh lục vào các đứa bé trong bộ tộc, biến chúng thành những chiến binh vạm vỡ khát máu.

Kỹ thuật tăng cường sức mạnh tàn bạo này không phải là thứ duy nhất khiến Durotan lo lắng. Việc sử dụng ma thuật fel đã thay đổi loài orc. Làn da nâu của họ đã nhuốm màu xanh lục.

Dù cho Durotan không biết nguyên nhân chính xác, ông cho rằng ma thuật của lũ thầy pháp là rất báng bổ. Sự thay đổi màu da là một dấu hiệu kinh khủng. Nó càng khẳng định niềm tin của ông rằng thứ sức mạnh mà loài orc đang sử dụng có nguồn gốc rất xấu xa.

Số orc còn lại thì không hề lo lắng trước sự biến đổi này. Nếu việc đổi màu da là cái giá họ phải trả cho ma thuật fel, vậy thì cứ để việc đó xảy ra.

TỘC BÚA HỖN MANG

T

rong khi Đại Tộc dần nổi lên, Người Xám lại phát triển thịnh vượng tại những hang ngầm bên dưới Nagrand. Nhiều thế hệ trước, xã hội những người bị trục xuất này đã chạm vào nguồn năng lượng Hư Vô thoát ra từ K'ure, vị naaru đang bị mục rữa nằm trong Oshu'gun.

Nguồn sức mạnh đen tối của chúng còn ngang ngửa với ma thuật fel về tiềm năng.

Lời đồn về Người Xám và những khả năng siêu cường của chúng cuối cùng cũng tới tai Gul'dan. Dù cho tên thầy pháp chẳng mấy để ý đến những câu chuyện đó, Kil'jaeden lại thấy rất hấp dẫn. Gã chúa quỷ hối thúc Gul'dan phải đảm bảo chiến thắng trước người draenei bằng mọi giá. Điều đó có nghĩa là hãy tìm hiểu về Người Xám và xem xem liệu ma thuật của chúng có thể bổ sung thêm Đại Tộc không.

Gul'dan cử gã đệ tử Cho'gall đi tìm hiểu thêm về Người Xám. Nếu những kẻ bị trục xuất này thực sự hùng mạnh như lời đồn, hắn lệnh cho tên pháp sư ogre đem họ vào Đại Tộc.

Cho'gall liều lĩnh lao thẳng vào hang động ngầm của Người Xám. Tên pháp sư ogre chuẩn bị cho một cuộc chiến, nhưng không. Người Xám không hề phản ứng trước sự xâm nhập của gã. Chúng hăm hở muốn chia sẻ một lời tiên tri về diệt vong mà họ gọi là Thời Khắc Hỗn Mang. Người Xám xem đây là thời điểm bóng tối sẽ nhận chìm vũ trụ và dập tắt mọi sự sống đang tồn tại.

Cho'gall chẳng mấy quan tâm tới Thời Khắc Hỗn Mang này. Thứ khiến gã thích thú hơn nhiều là ma thuật bóng tối của Người Xám. Gã chưa từng thấy thứ nào như vậy, và gã biết nó sẽ là món vũ khí đầy tiềm năng cho Đại Tộc.

Để khiến những kẻ bị trục xuất này về phe mình, Cho'gall sử dụng niềm tin của chúng làm lợi thế. Gã bảo rằng Đại Tộc là cách để đi đến tận cùng – một món vũ khí mà họ có thể đem lại Thời Khắc Hỗn Mang. Người Xám hân hoan trước cơ hội được làm tay sai cho tận thế này. Chúng tới hội quân với Đại Tộc và thành lập một bộ tộc mới tên là tộc Búa Hỗn Mang.

Khi gã tìm cách làm chủ ma thuật bóng tối, Cho'gall bắt hiểu nhìn thấy sự thật trong lời tiên tri của Người Xám. Sẽ mất nhiều năm, nhưng gã pháp sư ogre quyết đi theo hành trình này tới cùng.

THẾ GIỚI SẮP CHẾT

4 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

D
ưới quyền Thống Chiến Blackhand, Đại Tộc cùng nhau tấn công những căn cứ và tiền đồn nhỏ của người draenei khắp thế giới. Được vũ trang bởi những cỗ máy công thành hùng mạnh và những vũ khí mới, loài orc phá tan được thành lũy của kẻ địch và san bằng từ pháo đài này tới pháo đài khác.

Khi cuộc chiến tiếp tục diễn ra, nhuệ khí của người draenei chìm xuống. Không chỉ mình thất bại khiến họ mất tinh thần, mà là khám phá đầy sửng sốt rằng Quân Đoàn Hủy Diệt đang gây ảnh hưởng tới loài orc.

Dấu hiệu đó giờ đây đã ở khắp xung quanh người draenei. Một số orc đã trở thành thầy pháp, và việc sử dụng ma thuật fel của chúng đã phá hoại Draenor. Những cánh rừng chết đi. Sông suối khô cạn và ô nhiễm thứ năng lượng fel.

Không ai sửng sốt trước điều này hơn Velen. Khả năng nhìn thấy tương lai một cách đáng tin của ông đã gần như quay trở lại, nhưng không còn là vấn đề nữa. Việc khám phá ra loài orc đã trở thành công cụ của Quân Đoàn đã khiến người draenei bị bất ngờ.

Velen và các trấn quan từ lâu đã tranh luận về việc nên làm. Họ không có cách nào rời khỏi Draenor. Cơ hội sống sót duy nhất của họ là chống cự lại cuộc tấn công của Đại Tộc và mong rằng Quân Đoàn sẽ không tiếp bước bằng một cuộc xâm lược toàn diện.

Những người lãnh đạo draenei biết rằng họ không còn có thể bảo vệ những căn cứ phía ngoài khỏi Đại Tộc được nữa. Họ lệnh cho quân lực của họ rút lui về Shattrath và Đền Karabor. Việc củng cố hai thành phố này là mục tiêu cấp bách nhất của họ.

Người draenei không phải những người duy nhất nhận ra tác dụng của ma thuật fel lên Draenor. Nhiều năm trời, những nguồn năng lượng này đã triệt phá sức mạnh của các nguyên tố và khiến chúng rối loạn. Nhưng khi ma thuật của các thầy pháp bắt đầu giết chết Draenor, có thứ gì đó thay đổi trong những linh hồn bản địa của thế giới này. Chúng tập hợp lại với nhau, thề sẽ tiêu diệt loài orc và ngăn chặn sự báng bổ của họ đến vùng đất này. Các nguyên

tố gộp nguồn sức mạnh đã bị suy yếu của mình lại thành một thực thể hùng mạnh duy nhất.

Tên của nó là Cyrukh Chúa Lửa, và nó sẽ đập tan Đại Tộc mãi mãi.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight Hammer (clan)
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Chúa Lửa: Firelord
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
Đền Karabor: Karabor Temple
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hư Vô: Void
Nguyên tố: element
Người Xám: Pale
(tộc) Nhai Xương: Bonechewer (clan)
Pháp sư: mage
Pháp tăng: shaman
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
(tộc) Răng Nhe Đen: Black Tooth Grin (clan)
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
(tộc) Thần Sấm: Thunderlord (clan)
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Thời Khắc Hỗn Mang: Hour of Twilight

Tọa Thành: Citadel
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
Trấn quan: exarch

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (6/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CYRUKH VÀ CÁI KẾT CỦA CÁC NGUYÊN TỐ

Sau khi phần lớn Draenor đã rơi vào tay loài orc, Blackhand lệnh cho các bộ tộc tập hợp gần Đền Karabor, trái tim tinh thần của xã hội draenei. Cuộc tấn công này là cuộc tấn công lớn nhất của Đại Tộc từ trước đến nay. Blackhand tin rằng bằng việc phá hủy Karabor, loài orc sẽ đập tan nhuệ khí của người draenei. Điều này sẽ khiến việc chinh phạt thành đô Shattrath được bảo vệ vững vàng được dễ dàng hơn.

Đại Tộc gặp rất ít sự phản kháng khi họ tới gần Karabor. Tất cả đều ổn khi loài orc hạ trại gần một ngọn núi lửa bên ngoài ngôi đền. Rồi, không hề báo trước, ngọn núi lửa bỗng phun trào.

Cyrukh xuất hiện giữa trung tâm ngọn núi lửa. Gã Chúa Lửa trút cơn thịnh nộ của các nguyên tố xuống đầu loài orc, và một cơn bão lửa dữ dội quét qua ngọn núi và phá tan hàng ngũ Đại Tộc. Sự xuất hiện của Cyrukh khiến loài orc sững sờ và kinh hãi, đặc biệt là các cựu pháp tăng. Nhiều người trong số họ nhận thấy vụ tấn công này là dấu hiệu cho thấy họ đã chọc tức các nguyên tố bằng việc sử dụng ma thuật fel.

Gul'dan cố gắng đón đầu thảm họa này. Nếu các thầy pháp bỏ rơi Đại Tộc, loài orc sẽ không bao giờ chinh phục được người draenei. Gul'dan nhìn thấy một cơ hội vàng trong Cyrukh. Các nguyên tố đã tập hợp tất cả sức mạnh của mình tại một nơi. Chúng đã khiến

chính mình trở nên *có thể bị tiêu diệt*. Gul'dan sẽ khiến chúng phải trả giá vì điều đó. Hắn sẽ cướp lấy sức mạnh của Cyrukh về cho riêng mình và toàn Đại Tộc, và hắn sẽ phá hủy kết nối giữa loài orc và các nguyên tố tại Draenor một lần và mãi mãi.

Gul'dan tập hợp Hội Đồng Bóng Tối trên triền ngọn núi lửa. Không có ai trong số chúng – kể cả những kẻ từng là pháp tăng – ngần ngại khi làm việc này. Lũ thầy pháp của Hội Đồng Bóng Tối đã hoàn toàn cống hiến bản thân cho việc theo đuổi ma thuật fel. Chúng cùng nhau thực hiện một phép thuật vĩ đại phóng sức mạnh fel về phía Cyrukh và đập tan nát cơ thể vật lý của thực thể này. Ngọn núi rung lên kháng cự lại. Những khe nứt xẻ toạc bề mặt và phun ra những dòng năng lượng fel và nguyên tố. Gul'dan và lũ thầy pháp sử dụng nguồn năng lượng này để truyền sức mạnh vào các orc khác.

[image]*HÌNH: GUL'DAN PHÁ HỦY SỰ KẾT HỢP CỦA CÁC NGUYÊN TỐ TẠI DRAENOR*

Gul'dan đã thành công. Binh sĩ của Đại Tộc giờ đã trở nên mạnh mẽ hơn bao giờ hết, và kết nối cuối cùng giữa loài orc và các linh hồn nguyên tố đã bị chặt đứt. Ngọn núi lửa fel tại Thung Lũng Trăng Đen về sau sẽ được gọi là Bàn Tay của Gul'dan.

KARABOR U ÁM

S

uốt nhiều tuần lễ, Nhà Tiên Tri Velen và các trấn quan đã quan sát đội quân Đại Tộc khổng lồ hành quân băng qua Thung Lũng Trăng Đen, giẫm nát mọi thứ trên đường đi. Người draenei đã làm tất cả mọi thứ họ có thể để chuẩn bị cho cuộc bao vây. Các Nhà Sáng Chế gia cố thành trì cho ngôi đền. Các Phán Quan và hội viên Rangari từ Thành Phố Shattrath tràn vào cảng Karabor, chuẩn bị chiến đấu.

Khi ngọn núi lửa ở Thung Lũng Trăng Đen phun trào thứ năng lượng fel xấu xa, nỗi sợ hãi trào dâng trong lòng những vệ binh tại Karabor. Nhiều người draenei có nghe nói loài orc đang câu kết với Quân Đoàn Rực Lửa, nhưng ít người từng thấy bằng chứng về điều đó. Giờ đây, chứng cớ đó đang ở ngay trước mắt họ.

Velen đi giữa những người draenei tại Karabor, truyền Ánh Sáng vào dân tộc mình và khuyến khích sự dũng cảm của họ. Dù cho Đại Tộc có tới pháo đài này và sử dụng những cỗ máy công thành của nó, ông vẫn ở lại tiền chiến này.

Cuộc oanh tạc của Đại Tộc kéo dài liên miên mãi. Những cỗ máy công thành ném những tảng đá được yểm bằng nguồn ma thuật fel thẳng vào tường thành ngôi đền cho đến khi nó vỡ nát. Hàng ngàn orc gầm gào lên và lao qua những lỗ hổng đối mặt với hội Rangari và các Phán Quan được trang bị hạng nặng. Vệ binh Karabor đánh trả với sự tàn bạo mà loài orc chưa bao giờ thấy ở người draenei. Bất chấp tất cả, Velen và đội quân bị áp đảo số lượng của ông vẫn đẩy lui Đại Tộc trở ra và ngăn cản được kẻ thù.

Trong khoảnh khắc, chiến thắng dường như đã nằm trong tầm với của người draenei. Và rồi nó tuột mất.

Phía sau hàng ngũ Đại Tộc, Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối đã tìm ra cách phá vỡ thế bế tắc này. Chúng hướng sự chú ý về phía Ngôi Sao Đen đang trôi bên trên Thung Lũng Trăng Đen. Loài orc không hề biết, thiên thể kỳ lạ này là một naaru đang mục rũa tên là K'ara. Thực thể này đã lún sâu vào bóng tối, và cơ thể nó tỏa ra nguồn năng lượng Hư Vô đầy tiềm năng.

Các orc tộc Trăng Đen từ lâu đã biết rằng Ngôi Sao Đen chứa đựng nguồn sức mạnh phi thường, và họ đã xem thực thể này là rất linh thiêng. Suốt nhiều thế hệ, bộ tộc cấm bất cứ ai tiếp xúc với nguồn năng lượng của nó. Gul'dan và các thầy pháp chẳng mấy quan tâm đến một luật lệ cổ xưa như vậy.

Hội Đồng Trăng Đen cùng lúc thực hiện một nghi thức thu hút sức mạnh của Ngôi Sao Đen và truyền nó về phía Karabor. Một cột năng lượng Hư Vô chọc xuyên qua bầu trời và phóng thẳng xuống vị trí của người draenei trong ngôi đền. Nhiều vệ binh chết ngay lập tức. Nhiều người khác bị phát điên bởi những luồng ma thuật bóng tối tràn ngập khắp thành phố.

Kêu gọi tất cả ý chí của mình, Velen đã có thể ngăn chặn được sức mạnh Hư Vô. Ông tập hợp những người sống sót và liều lĩnh

dẫn họ chạy thoát về phía cảng Karabor. Khi Đại Tộc tiếp tục tấn công ngôi đền, Nhà Tiên Tri và mọi người đã dong tàu ra xa khỏi hiểm nguy.

Dù cho Velen vẫn sống sót, Karabor đã mất. Dòng năng lượng Hư Vô sẽ mãi mãi làm u ám pháo đài từng rất rực rỡ này. Nó sẽ được gọi là Ngôi Đền Đen.

Đại Tộc đang đà chiến thắng xông ra khắp các đường phố Karabor và ăn mừng chiến thắng bằng cách phá hủy những di vật thần thánh của người draenei. Loài orc tóm lấy tất cả những vệ binh còn ở lại. Số ít được ban ân huệ bởi một cái chết nhanh chóng. Đại Tộc đã đem nhiều người trong số đó đi làm tù nhân.

Gul'dan ngay lập tức chiếm lấy Ngôi Đền Đen. Hắn công khai tuyên bố rằng nó sẽ được dùng làm pháo đài để chứa các tù nhân draenei, nơi hắn và một số thầy pháp có thể thẩm vấn các tù nhân. Thực ra Ngôi Đền Đen sẽ được dùng làm căn cứ triển khai mới cho Hội Đồng Bóng Tối. Gul'dan thuyết phục Blackhand rằng việc tách hội bí mật của hắn ra khỏi Tọa Thành sẽ cho phép Hội Đồng Bóng Tối giữ được bí mật với phần còn lại của Đại Tộc. Thực tế là Gul'dan cũng muốn giữ khoảng cách với gã thống chiến để hắn thoát khỏi con mắt dè chừng của Blackhand.

Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối được giao cho quản lý các tù nhân draenei. Chúng thẩm vấn các tù nhân bằng cách tra tấn dã man để thu thập mọi thông tin có thể về tường thành Shattrath. Dần dần chúng phát hiện ra rất nhiều thứ về thành phố này. Shattrath chứa lực lượng quân đội lớn hơn Karabor, và sẽ khó có thể chinh phục hơn. Đó sẽ là thách thức lớn nhất mà Đại Tộc từng gặp phải.

MANNOROTH KẺ PHÁ HOẠI

3 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

K

il'jaeden rất hài lòng trước chiến thắng của Đại Tộc, cho dù Velen đã trốn thoát. Gã muốn được nhìn thấy Nhà Tiên Tri chết. Nhưng gã cũng muốn thấy Velen bị bắt giữ để tự tay gã chúa quỷ có thể hạ nhục và tra tấn ông.

Nhưng chỉ còn là vấn đề thời gian trước khi Nhà Tiên Tri gặp cái kết của mình. Vấn đề Kil'jaeden thấy quan tâm hơn bây giờ là nhiệm vụ chinh phạt Shattrath. Đại Tộc đã chiếm được Karabor, nhưng chỉ nhờ cách sử dụng sức mạnh của Ngôi Sao Đen. Đó là một mánh khóe mà chúng không thể sử dụng lại được nữa. Hơn nữa, kỹ thuật của các thầy pháp là truyền ma thuật fel và những đứa bé orc để khiến chúng trở nên mạnh mẽ thì không có triển vọng như vẫn tưởng. Kil'jaeden biết rằng Gul'dan và bè lũ tay chân cần một thứ hơn thế nữa – một thứ *vĩ đại hơn* – nếu họ còn muốn chiếm Shattrath.

Gul'dan và lũ thầy pháp đã từng tăng cường sức mạnh cho đồng loại bằng năng lượng fel, nhưng việc này chỉ ban cho họ một lượng sức mạnh có giới hạn. Uống máu của một con quỷ là một phương pháp cao cấp hơn nhiều có thể ban cho loài orc sức mạnh siêu cường. Hành động này sẽ tha hóa hoàn toàn họ và trói buộc họ với ý chí của Quân Đoàn Rực Lửa mãi mãi. Kil'jaeden tiết lộ kế hoạch này cho Gul'dan, nhắc hắn về quyền năng mà hắn sẽ được ban cho nếu hắn tiếp tục phục sự gã chúa quỷ một cách trung thành. Tên thầy pháp không hề quên lời hứa đó. Việc thực hiện lại sự tha hóa của chủng tộc hắn chỉ là một cái giá bé nhỏ để đổi lấy sức mạnh thần thánh.

Gul'dan thuyết phục Blackhand sắp xếp một cuộc gặp mặt của các bộ tộc trên đỉnh một ngọn núi gần Tọa Thành, nơi hắn sẽ tăng cường sức mạnh cho loài orc. Hắn chưa bao giờ kể với Blackhand về nguồn gốc của sức mạnh này; hắn chỉ nói với ông ta rằng hắn đã tìm ra một cách mới để sử dụng ma thuật fel.

Khi Blackhand lệnh cho các bộ tộc tập hợp lại, Kil'jaeden kêu gọi nguồn sức mạnh vĩ đại của hắn và mở một cánh cổng tạm thời dẫn đến Ngôi Đền Đen. Thông qua nó, một tên chúa ngục tên là Mannoroth Kẻ Phá Hoại xuất hiện. Con quỷ đầu sừng quái dị này là một trong những gã tướng hùng mạnh nhất của Quân Đoàn, và hắn đã dẫn dắt vô số cuộc tấn công chống lại kẻ thù của nó. Mannoroth tỏa ra một sức mạnh và tà tâm mà Gul'dan chưa từng thấy. Kể cả

tên thầy pháp rất ít biết đến sợ hãi cũng phải co rúm lại trước sự hiện diện của con quỷ này.

Gul'dan đã phải khá vất vả để giữ Mannoroth trong vòng bí mật, chỉ thông báo cho những thầy pháp thân cận nhất trong Hội Đồng Bóng Tối về con quỷ và lý do cho sự xuất hiện của hắn tại Draenor.

Nhưng Ner'zhul cũng biết được sự thật. Vì kiêu ngạo, Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối vẫn thường để người pháp tăng già tới gần để ông ta có thể chứng kiến sự tha hóa dần dần của chủng tộc mình. Chúng tin rằng ông ta quá đau khổ và hèn nhát để chống lại những gì ông ta nhìn thấy. Chúng đã nhầm.

Ner'zhul đã ăn năn và tự căm ghét chính mình trong suốt nhiều năm, nhưng khi ông phát hiện ra kế hoạch cho loài orc uống máu quỷ, có thứ gì đó đã thay đổi. Nếu ông không hành động, ông biết rằng cả chủng tộc mình sẽ chấm hết. Ner'zhul tập hợp mọi sự dũng cảm và lên đường cảnh báo một người nào đó về ý định của Gul'dan. Ông ta cũng nhận biết được rằng hầu hết tộc trưởng orc sẽ phớt lờ lời của ông ta. Họ đã quá trung thành với Blackhand và Đại Tộc, quá say men trong sức mạnh fel đầy hấp dẫn.

Tuy nhiên, có một người không như những người khác: Tộc Trưởng Durotan. Ông càng lúc càng miễn cưỡng khi gây chiến với người draenei, và tin này đã tới được tại Ner'zhul. Nếu có ai đó sẽ chịu nghe lời cảnh báo của người pháp tăng này, đó sẽ là vị thủ lĩnh cao quý của tộc Sói Băng.

Khi Gul'dan và các thầy pháp chuẩn bị cho cuộc gặp của loài orc, Ner'zhul viết một lá thư nặc danh gửi cho Durotan về mệnh lệnh của Hội Đồng Bóng Tối dành cho bộ tộc Sói Băng. Trong bức thư, ông ta hối thúc vị tộc trưởng đừng làm theo lệnh của Gul'dan trong cuộc họp tiếp theo, nếu không Durotan và bộ tộc ông sẽ phải chịu một số phận còn tồi tệ hơn cả cái chết.

Hội Đồng Bóng Tối sẽ không bao giờ biết được về việc làm của Ner'zhul.

XIỀNG XÍCH NÔ LỆ

T

rên ngọn núi sừng sững gần Tọa Thành, Gul'dan nói chuyện với các tộc trưởng đang tập hợp. Hắn để lộ ra một vũng nước chứa đầy thứ máu cháy âm ỉ của Mannoroth, nhưng hắn không tiết lộ về nguồn gốc thực sự của nó. Gul'dan chỉ thông báo rằng thứ chất lỏng màu lục này là một món quà từ những thực thể nhân từ đã dạy cho loài orc ma thuật fel. Giờ đây, chính những ân nhân đó muốn ban cho các bộ tộc một thứ khác. Bằng cách uống nước trong vũng, loài orc sẽ được ban cho sức mạnh giống với các vị thần.

Gul'dan thách thức các tộc trưởng chấp nhận món quà này, và Grommash Hellscream là kẻ đầu tiên tiến lên. Luôn luôn bày tỏ sự can đảm của mình, vị tộc trưởng tộc Chiến Ca uống trọn thứ máu của Mannoroth. Những orc xung quanh trở nên im lặng trước những gì xảy ra tiếp theo. Grommash trở nên cao lớn hơn, và cơ bắp của ông trương phình khi sức mạnh cuộn trào trong huyết quản của ông. Mắt ông sáng rực ánh sáng màu đỏ địa ngục. Với một tiếng chiến hống hùng mạnh, vị tộc trưởng tộc Chiến Ca gầm lên đòi máu của người draenei.

[image]*HÌNH: HELLSCREAM UỐNG MÁU QUỶ*

Các orc khác có mặt cũng không từ chối sức mạnh này. Gần như tất cả đều chấp nhận uống mà trải nghiệm việc sức mạnh tăng cường tột bậc như Grommash vừa được nếm trải. Chỉ có vài người vẫn kiềm chế được, bao gồm Orgrim Doomhammer và Tộc Trưởng Durotan.

Durotan đã nhận được bức thư nặc danh của Ner'zhul, và ông đặt nằm lòng lời cảnh báo này. Biết rằng việc lên tiếng chống lại Đại Tộc vào lúc này đồng nghĩa với cái chết, ông giữ im lặng. Nhưng ông cũng không cho phép bộ tộc mình lấy "món quà" của Gul'dan dưới bất kỳ hình thức nào. Durotan chỉ từ chối uống, tuyên bố rằng đó là sự lựa chọn của mình.

Hành động thách thức này khiến Gul'dan điên tiết. Hắn vốn đã nghi ngờ vị tộc trưởng tộc Sói Băng. Giờ hắn đang tự hỏi không biết Durotan đã khám phá ra điều gì về Quân Đoàn Rực Lửa và kế hoạch nô dịch loài orc của nó chưa. Sự kiên nhẫn của Gul'dan dành cho

Durotan đã trở nên mong manh, nhưng với việc tấn công Shattrath đang tới gần, hắn không thể giết vị tộc trưởng và phá tan tộc Sói Băng được.

Orgrim cũng từ chối yêu cầu uống thứ nước này. Cũng như Durotan, ông đã trở nên lo ngại trước bản chất khát máu của Đại Tộc và việc sử dụng năng lượng fel tràn lan của nó. Người chiến binh tộc Đá Đen đã rất kinh hoàng khi nhìn thấy nguồn ma thuật đó rút cạn những dòng sông ban sơ tại Draenor và giết chết những cánh rừng tươi tốt của nó. Sâu thẳm bên trong, Orgrim biết rằng có thứ gì đó xấu xa trong món quà của Gul'dan.

Để tránh thu hút sự nghi ngờ, Orgrim bảo rằng ông không xứng đáng để uống cùng cốc nước với Blackhand; dù sao thì ông cũng là một đầy tớ của gã thống chiến. Kế hoạch của Orgrim đã có tác dụng. Cả Gul'dan và Blackhand đều xem việc từ chối uống thứ nước này của ông là một dấu hiệu của sự quy phục.

Những orc nào uống máu của Mannoroth đều hân hoan trước quyền năng này khi cơ thể họ biến đổi và phình to với đầy sức mạnh. Tất cả sự ngập ngừng, sợ hãi, hay băn khoăn đều phai mờ trong tâm trí họ. Tác dụng này cũng dần lan rộng ra khắp Đại Tộc. Dù cho không phải tất cả orc đều uống máu của Mannoroth, những người đã uống đều tỏa ra một luồng năng lượng fel vô hình. Nó sẽ từ từ thấm vào xương và da thịt những orc xung quanh. Cuối cùng kể cả Durotan, Orgrim, và những người không uống máu quỷ đều sẽ thấy làn da của mình chuyển *hoàn toàn* sang màu xanh lục.

Tại nơi gặp mặt, những orc đã uống máu của Mannoroth vỗ vào ngực mình và hét lên đòi thủ cấp của người draenei.

Thống Chiến Blackhand sẽ cho họ những gì họ muốn. Cũng vào đêm đấy, ông ta lệnh cho Đại Tộc đồng loạt hành quân về Thành Phố Shattrath.

Loài orc lên đường, và Gul'dan truyền năng lượng fel vào ngọn núi sau lưng họ. Mặt đất gầm gừ và nứt ra, một cột lửa phun lên từ dưới mặt đất. Gul'dan tuyên bố đó là dấu hiệu của chiến thắng sắp xảy đến của họ, cũng như ngọn núi lửa phun trào đã báo trước việc

họ chinh phạt được Karabor. Cảnh tượng ngọn núi rung chuyển đã truyền được dũng khí dữ dội cho loài orc. Về sau, ngọn núi vỡ nát này sẽ được gọi là Ngai Vàng của Kil'jaeden.

NGƯỜI MAG'HAR

Một nhóm orc vẫn còn chưa bị tác động của nguồn năng lượng fel này. Họ là những người đã bị ảnh hưởng bởi bệnh đậu đỏ và phải cách ly tại Garadar. Trong số họ là con trai của Grommash Hellscream, Garrosh.

Vì sống cô lập, những người mắc bệnh không bị chuyển sang màu xanh như số còn lại trong chủng tộc họ. Những orc này về sau sẽ được gọi là Mag'har*, nghĩa là "Chưa Bị Tha Hóa."*

BAO VÂY SHATTRATH

S

hattrath đã tận. Velen đã nhìn thấy trước điều đó.

Những tuần sau khi Karabor thất thủ, Nhà Tiên Tri đã nhìn thấy nhiều hình ảnh về tận thế. Ông đã nhìn thấy một bầu trời đỏ rực như máu bên trên Shattrath, nó tỏa ra thứ độc tố biến đổi người ta thành quái vật. Ông đã nhìn thấy hàng ngàn nam, nữ, trẻ em draenei dũng cảm bị xé xác bởi loài orc. Và ông đã nhìn thấy Shattrath, nơi trú ẩn yêu quý của họ, bị nhận chìm bởi một biển lửa fel dữ dội.

Dù cho Velen vẫn nghi ngờ sự chắc chắn của những hình ảnh này, ông cũng không dám mạo hiểm mà tự tin quá. Người draenei không thể giữ Shattrath mãi mãi được. Điều đó là quá rõ ràng.

Ban đầu, Velen kêu gọi sơ tán toàn bộ ra khỏi Shattrath, nhưng điều chỉ có thể giải quyết Đại Tộc một cách tạm thời mà thôi. Loài orc sẽ tiếp tục săn đuổi người draenei cho tới khi bọn họ chắc chắn rằng bọn họ đã tiêu diệt toàn hộ họ. Velen và các bề tôi đồng ý thực hiện một giải pháp khác. Nhiều dân draenei sẽ chạy trốn, nhưng phần lớn quân đội sẽ ở lại Shattrath. Họ sẽ hi sinh tính mạng của mình để Đại Tộc tin rằng bọn họ đã tiêu diệt được họ. Nó là một trọng trách kinh khủng đặt lên vai những vệ binh Shattrath, nhưng người draenei không hề trốn tránh bổn phận của mình.

Velen thề sẽ là một trong những vệ binh ấy. Ông đã phải bỏ lại Karabor cho Đại Tộc, và ông sẽ không làm điều tương tự với Shattrath. Ông sẽ liều chết để bảo vệ thành phố nếu cần. Các trấn quan phản đối điều này. Trong tim, họ biết rằng Shattrath chắc chắn sẽ thất thủ. Nếu chủng tộc họ còn muốn sống sót, họ sẽ cần có sự lãnh đạo thông thái của Velen. Sau một ngày đêm tranh cãi kịch liệt, cuối cùng họ đã thuyết phục được Nhà Tiên Tri rời khỏi Shattrath.

Trong khi các bộ tộc rời khỏi Ngai Vàng của Kil'jaeden, Velen và các trấn quan đã có sự chuẩn bị. Nhà Tiên Tri dẫn nhiều thường dân tới Telredor, một ngôi đền xa xôi xây dựng trên một hòn đảo tại Biển Zangar. Trong khi đó, các trinh sát Rangari quấy rối hàng ngũ Đại Tộc, làm chậm bước tiến của họ. Tại Shattrath, các Phán Quan chuẩn bị cho cuộc phòng thủ.

Khi các bộ tộc tới gần Shattrath, hình hài vô thực của Kil'jaeden xuất hiện trước mặt họ. Gã không còn thấy cần phải ẩn mình nữa khi giờ đây loài orc đã trói buộc linh hồn mình với Quân Đoàn.

Kil'jaeden nói rằng gã chính là một trong những ân nhân đã ban cho loài orc ma thuật fel và những sức mạnh khác. Để giúp họ đập tan người draenei và san bằng pháo đài của họ, gã một lần nữa sẽ ban cho họ vũ khí. Gã ban kiến thức về những loại phép thuật phá hủy mới cho các thầy pháp – những phép thuật có thể đưa nỗi sợ hãi vào trong trái tim kẻ thù.

Trong khi đó, Gul'dan để lộ ra món vũ khí tinh vi mà Hội Đồng Bóng Tối đã tạo ra cho cuộc bao vây này. Lũ thầy pháp đã hợp nhất ma thuật của chúng với bệnh đậu đỏ và tạo ra một thứ thuốc bất ổn có thể phân tán bệnh dịch cho người draenei. Hội Đồng Bóng Tối nạp hỗn hợp này vào những quả bom thô sơ, chúng rồi sẽ được bắn vào Shattrath nhờ các cỗ máy công thành.

Những quả bom phát nổ trên tường thành Shattrath và giải phóng ra một màn sương xấu xa đốt cháy làn da người draenei và làm họ ngạt thở. Một màn sương đỏ dày đặc nhận chìm tường thành Shattrath và che khuất đội quân Đại Tộc đang tiến đến.

Khi màn sương tàn phá các vệ binh Shattrath, loài orc tràn vào thông qua những lỗ hổng trên tường thành phố. Sử dụng những phép thuật Kil'jaeden dạy cho, các thầy pháp triệu hồi những ngôi sao băng màu lục cháy dữ dội từ trên trời và đâm vào thành Shattrath. Những khối đá bốc cháy này đứng dậy thành những con quỷ khổng lồ được gọi là lục hỏa thạch.

Maraad, Akama, Nobundo, và hàng ngàn vệ binh khác của Shattrath cố đứng vững trước đòn công kích của Đại Tộc. Họ biết số họ sắp tận, và ước muốn duy nhất của họ là đem càng nhiều orc theo họ càng tốt.

[image]

HÌNH: BAO VÂY SHATTRATH

Giữa cuộc chiến dữ dội, những người tị tạn draenei còn lại chạy trốn khỏi thành phố. Một vài nhóm trong số đó được dẫn đầu bởi Maraad và các Phán Quan khác. Dù cho các chiến binh thần thánh không muốn phải chạy trốn khỏi cuộc chiến, họ biết tầm quan trọng của việc cứu giúp những người vô tội. Nhiều Phán Quan đã không thành công. Biển máu tràn ngập khắp các con đường, đền đài, và sân của Shattrath. Không có ai được tha chết khi đối đầu với Đại Tộc.

Shattrath nhanh chóng thất thủ. Nhiều binh sĩ Đại Tộc cũng gục xuống chết bên cạnh những người draenei. Đó là cuộc chiến đắt giá nhất loài orc từng phải chịu, nhưng họ đã chiến thắng.

Mặc dù dành chiến thắng, Gul'dan cũng rất lo lắng. Velen lại một lần nữa đã trốn thoát. Tên thầy pháp sợ rằng Kil'jaeden sẽ nổi giận về việc này. Gul'dan vẫn không dám liên hệ với gã chúa quỷ, và hắn mong rằng sẽ tìm ra Nhà Tiên Tri trước khi phải làm việc đó. Hắn ngay lập tức cử Garona đi săn tìm Velen, và cô gái sát thủ của Hội Đồng Bóng Tối đã buộc phải thực hiện nhiệm vụ này. Cô sẽ dành nhiều năm trời lùng sục khắp Draenor để tìm kiếm Nhà Tiên Tri, nhưng cô sẽ không bao giờ tìm được ông.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Ánh Sáng: Light
Bàn Tay của Gul'dan: Hand of Gul'dan
Biển Zangar: Zangar Sea
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Chúa Lửa: Firelord
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
Đậu đỏ: red pox
Đền Karabor: Karabor Temple
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hư Vô: Void
Kẻ Phá Hoại: Destructor
Lục hỏa thạch: infernal
Ngai Vàng của Kil'jaeden: Throne of Kil'jaeden
Ngôi Đền Đen: Black Temple
Ngôi Sao Đen: Dark Star
Nguyên tố: element
Nhà Sáng Chế: Artificer
Nhà Tiên Tri: Prophet
Phán Quan: Vindicator
Pháp tăng: shaman
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tọa Thành: Citadel
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
Trấn quan: exarch

WOW CHRONICLE VOL. II – PART I – CHAPTER 3: SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẠI TỘC (7/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

PHÁ HỦY AUCHINDOUN

H

àng ngàn người draenei đã vong mạng tại Shattrath, nhưng sự hi sinh của họ đã cho phép nhiều thường dân trốn thoát.

Một số Phán Quan, tư tế, và hội viên Rangari cũng sống sót sau cuộc tấn công đó. Họ rút lui về thành phố hầm mộ Auchindoun nhằm hi vọng bảo vệ được nó khỏi Đại Tộc. Auchindoun là lãnh địa linh thiêng nhất của người draenei trên thế giới này, và những vệ binh đó không thể chịu đựng được suy nghĩ rằng loài orc sẽ mạo phạm đến tổ tiên hay vị naaru nằm tại đây.

Trấn quan Maladaar thiết lập lại quân số đã tới Auchindoun. Họ củng cố khu hầm mộ của thành phố và chờ đợi cuộc tấn công không thể tránh được của Đại Tộc.

Gul'dan biết rằng người draenei đang ở Auchindoun, và hắn sợ rằng họ sẽ kêu gọi linh hồn các tổ tiên để gây chiến với Đại Tộc. Tên thầy pháp cử Teron'gor và các tay chân hùng mạnh nhất của Hội Đồng Bóng Tối để ngăn điều này xảy ra.

Teron'gor và các thầy pháp khác xông vào Auchindoun và gặp phải sự kháng cự quyết liệt của các vệ binh của khu mộ. Dù cho sức mạnh của lũ thầy pháp rất hùng mạnh, năng lực Ánh Sáng ban tặng cho người draenei cũng thế. Maladaar và những người khác cũng nhận được sự trợ giúp của các linh hồn tại Auchindoun. Người draenei và tổ tiên họ tàn sát nhiều tay chân của Hội Đồng Bóng Tối.

Chiến thắng tuột khỏi tay Hội Đồng Bóng Tối. Khi Maladaar và quân đội của ông khép chặt vòng vây, Teron'gor triệu hồi những đồng minh còn lại của hắn. Sử dụng những kiến thức mới mà Kil'jaeden chia sẻ với chúng, lũ thầy pháp tập hợp sức mạnh của mình và vươn quá ranh giới của thực tại. Chúng mong có thể triệu hồi được một con quỷ hùng mạnh tới thế giới này, kẻ có thể hạ gục kẻ thù của mình.

Trong sự tuyệt vọng, lũ thầy pháp đã triệu hồi được một thứ rất khác.

Một sinh vật nguyên tố của thế giới khác tên là Murmur hiện hình giữa Auchindoun, nó được kéo đến từ một góc xa xôi trong vũ trụ. Sóng xung kích từ sự xuất hiện của nó đã xé toạc mặt đất, giết chết nhiều người draenei và phá tan thành phố hầm mộ. Nguồn năng lượng hủy diệt của Murmur tràn ngập khắp Auchindoun và san bằng những cánh rừng xung quanh.

[image]*HÌNH: BẢN ĐỒ DRAENOR TRONG CUỘC CHIẾN GIỮA ĐẠI TỘC VÀ NGƯỜI DRAENEI*

Trấn quan Maladaar và một số draenei sử dụng ma thuật để che chắn họ khỏi vụ nổ. Dù cho họ vẫn sống sót, họ không còn có đủ quân số để chống lại Hội Đồng Bóng Tối nữa. Teron'gor và lũ thầy pháp áp đảo người draenei và bắt sống họ. Sau đó Hội Đồng Bóng Tối giam Murmur sâu trong Auchindoun. Một số ít thầy pháp ở lại trong thành phố hầm mộ để giữ sinh vật này không sổng ra và tàn phá Đại Tộc.

Nhiều năm sau, vùng đất toàn tro tàn không có sức sống quanh Auchindoun sẽ được gọi là Sa Mạc Xương. Nó sẽ là một sự nhắc nhở cay đắng về tất cả những gì người draenei đã mất.

NGƯỜI SA NGÃ

2 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Sự phá hủy của Auchindoun đánh dấu hồi chuông báo tử của người draenei tại Draenor. Dù cho Velen và một số người vẫn sống sót, nền văn hóa của họ không còn nữa. Họ lại trở thành những người tị

nạn, nhưng lần này họ bị kẹt trên một thế giới sắp chết chứa đầy tay chân của Quân Đoàn Rực Lửa.

Velen lệnh cho các Nhà Sáng Chế củng cố thành Telredor. Các thợ rèn draenei xây dựng nên một hệ thống pha lê arkonite che dấu sự tồn tại của ngôi đền khỏi Đại Tộc.

Nhiều tháng trôi qua, Phán Quan Maraad và những người draenei còn sống sót dần tới được Telredor. Họ chẳng nói gì mấy về nỗi kinh hoàng họ phải chứng kiến tại Shattrath. Họ sẽ mãi mang những ký ức đó trong im lặng, trái tim và trí óc họ đã thành sẹo mãi mãi.

Nhiều người sống sót khác phải chịu nhiều hơn là những vết sẹo về mặt tinh thần. Phán Quan Akama và Nobundo nằm trong những người draenei kém may mắn nhiễm bệnh đậu đỏ của Đại Tộc. Thứ thuốc xấu xa này đã biến đổi cơ thể họ, khiến họ trở nên nhỏ hơn và queo quắt lại. Những người draenei bị nguyền rủa này cũng nhận ra kết nối giữa họ và Thánh Quang đã bị chặt đứt. Người *Krokul*, nghĩa là "Sa Ngã," như những gì mà một số người trong số họ bị gọi, không được hoan nghênh bởi những người còn lại trong chủng tộc. Dân chúng tại Telredor sợ rằng những người biến dị này sẽ lây lan tai họa của họ cho những người draenei còn khỏe mạnh. Mặc dù Velen và Maraad đã kêu gọi hãy chấp nhận những người Sa Ngã, cuối cùng họ vẫn bị đuổi khỏi nơi trú ẩn.

Akama, Nobundo, và những người Sa Ngã khác đi ra miền hoang dã để tự lo cho chính mình. Màn sương đỏ tác động lên họ theo nhiều hướng. Những người thiếu may mắn nhất trong những người Sa Ngã thoái hóa thành những sinh vật được gọi là những Kẻ Lạc Lối. Hình dáng của họ bị biến dạng nhiều hơn nữa, và cuối cùng họ mất đi sự tỉnh táo của mình. Đây sẽ là số mệnh cuối cùng đang chờ đợi tất cả những người Sa Ngã. Tất cả những gì những người biến dị có thể làm hi vọng tìm được một phương thức cứu chữa chính mình hay làm chậm quá trình thoái hóa này.

Những người draenei còn sống sót sẽ bị chia cắt khắp Draenor. Velen về sau sẽ di chuyển giữa những nơi trú ẩn khác nhau này, cả

để ngăn cho mình không bị Đại Tộc bắt lẫn để giúp tất cả những người ông giúp được. Mặc dù với cố gắng của ông, người draenei vẫn luông phải sống trong nỗi sợ hãi về ngày mai. Họ không biết khi nào Đại Tộc sẽ tìm thấy nơi trú ẩn của họ. Telredor vẫn là nơi lớn nhất và quan trọng nhất trong số đó. Khi thời gian trôi qua và nguồn năng lượng fel tiếp tục giết chết thế giới, vùng biển bao quanh hòn đảo sẽ trở nên khô cằn và tạo thành một bãi đầm lầy gọi là Đầm Zangar.

QUÉT SẠCH DRAENOR

K

hi loài orc quét sạch người draenei, Thống Chiến Blackhand cử những nhóm trinh sát đi để tìm những nền văn minh khác tại Draenor. Ông ta dự định sẽ chinh phục họ vào một ngày nào đó, nhưng việc tiêu diệt của người draenei là quan trọng hơn cả. Khi Shattrath thất thủ, Blackhand hướng toàn bộ sự chú ý sang các cư dân còn lại trên thế giới.

Tộc Trưởng Kilrogg dẫn tộc Hõm Máu trong một chiến dịch nhắm đến Farahlon, một hòn đảo tươi tốt dùng làm thành lũy cuối cùng cho các nguyên căn. Vị trí biệt lập của nó cũng khiến nó trở thành một trong những nơi ít ỏi tại Draenor không bị ảnh hưởng bởi ma thuật fel. Khu rừng rất rậm, nhưng Kilrogg và tay chân đã quá quen với việc chiến đấu trong địa hình như thế này rồi.

Tới được hòn đảo này mới là điều khó khăn. Loài orc không phải là những chuyên đi biển, và họ phải dựa vào những người thợ đóng tàu ogre để đóng những con tàu đủ khả năng vượt đại dương. Một khi tới được Farahlon, các thầy pháp orc rút sự sống khỏi các nguyên căn và sử dụng sức mạnh đánh cắp được này để đốt cháy khu rừng. Khi rừng rậm cháy rụi, Kilrogg và đội quân của ông ta tàn sát tất cả quái cây và genesaur họ tìm được.

Trong khi đó, hai bộ tộc Chiến Ca và Búa Hỗn Mang lật đổ thành Búa Trên của loài ogre. Hai tộc trưởng Grommash và Cho'gall đều tham gia vào cuộc bao vây, và cả hai đều thích thú trước cơ hội được tàn sát loài ogre.

Với Cho'gall, cuộc bao vây thành Búa Cao cực kỳ làm gã hài lòng. Đó là cơ hội để trả thù những kẻ đã đày gã ra khỏi thành phố. Gã tìm và giết thủ lĩnh của tòa thành là Thống Soái Mar'gok. Cả hai đều là những ogre hai đầu. Cả hai đều là những phù thủy tài ba. Nhưng chỉ có Cho'gall mới biết được bí mật của ma thuật fel *và* sức mạnh Hư Vô. Sử dụng những nguồn sức mạnh này, gã trói Mar'gok vào ngai vàng của hắn và thiêu sống tên pháp sư ogre đối thủ.

Ở một nơi khác, Blackhand giao cho các bộ tộc Sói Băng, Thần Sấm, và Vuốt Trắng việc quét sạch loài gronn, ogron, và magnaron, cũng như rất nhiều ogre.

Trừ thành Búa Trên, hầu hết ogre đều đã gia nhập Đại Tộc. Tuy nhiên, vẫn còn số ít những kẻ vẫn cứng đầu. Blackhand chẳng thích thú gì tới chuyện dành lòng trung thành của họ. Ông ta đã cho họ cơ hội tham gia cùng ông ta. Giờ ông ta muốn những kẻ cục súc kia phải chết.

Tộc Sói Băng và tộc Vuốt Trắng chẳng có chút vinh quang nào trong việc săn đuổi loài gronn, ogron, magnaron, và ogre. Họ vẫn giữ phần lớn chiến binh ở lại. Nhưng Tộc Trưởng Fenris và tộc Thần Sấm thì không hề né tránh nhiệm vụ này. Họ hân hoan trong khi được tàn sát kẻ thù cổ xưa của họ.

Một trong số ít gronn thoát được cuộc tàn sát của Đại Tộc có tên là Gruul. Gã thống trị một nhóm nhỏ ogre và gronn tại Gorgrond. Gruul vượt xa các đồng loại khác của gã về sức mạnh và trí khôn. Từ hang ổ xa xôi trong núi của mình, gã chống chọi lại được nhiều cuộc tấn công của tộc Thần Sấm. Thương vong dần lớn tới mức Fenris đã phải từ bỏ cuộc tấn công.

REXXAR VÀ NGƯỜI MOK'NATHAL

Blackhand cũng cân nhắc tới việc tiêu diệt người mok'nathal, nhưng gã đã không ra tay. Một trong những người máu lai là Rexxar đã tham gia vào Đại Tộc và thuyết phục gã thống chiến tha cho dân tộc mình.

Rexxar là con trai của thủ lĩnh người mok'nathal là Leoroxx. Anh chàng máu lai này không đồng ý với tư tưởng biệt lập của cha mình. Rexxar thèm muốn vinh quang trong chiến đấu. Anh cũng tin rằng Đại

Tộc có thể giúp người mok'nathal tìm kiếm nguồn nước và thức ăn mới. Dù cho Rexxar sẽ cống hiến bản thân vì Đại Tộc, anh dần sẽ thấy mục đích của nó chẳng hề cao quý gì.

VÙNG TRỜI SỤP ĐỔ

Các thượng arakkoa tại Khối Chóp Arak trở thành một trong những thách thức lớn nhất của Đại Tộc. Chủng tộc thông minh này đã tìm lại được công nghệ Phong Tộc cổ xưa. Từ kiến thức này, các thượng arakkoa đã tạo ra một khẩu đại bác khổng lồ ở trên thủ phủ cao ngất trời của họ là Vùng Trời. Cỗ máy này sử dụng sức mạnh dữ dội của mặt trời để bảo vệ lãnh thổ của họ khỏi Đại Tộc.

Thống Chiến Blackhand triệu hồi Kargath Bladefist tới xử lý những arakkoa này. Gã tộc trưởng xấu xa thành lập một đội quân xâm lược từ các bộ tộc Tay Cụt, Đao Lửa, và Hàm Rồng. Đội quân tuy với giáp trụ hạng nhẹ nhưng lại có tính cơ động cao này tràn vào khu rừng bao quanh Vùng Trời, nhưng những kẻ xâm lược không hề chuẩn bị trước với món vũ khí của các thượng arakkoa. Khi nhìn thấy loài orc xuất hiện, vệ binh Vùng Trời kích hoạt khẩu đại bác của họ. Một tia lửa rực cháy bắn ra từ trên Vùng Trời thẳng xuống khu rừng, thiêu trụi hàng tá orc ngay tại nơi họ đang đứng.

Thay vì tiếp tục một cuộc tiến công trực diện khác, Kargath tìm kiếm đồng minh trong Rừng Terokkar gần đó: những Kẻ Bị Ruồng arakkoa. Những sinh vật không còn cánh này căm ghét Vùng Trời và những cư dân của nó. Quan trọng hơn, họ biết rõ bí mật của các thượng arakkoa. Kargath giao kèo với những Kẻ Bị Ruồng. Họ sẽ đột nhập vào thành phố thượng arakkoa và phá hủy món vũ khí của họ. Khi họ đã thành công, loài orc sẽ tham chiến và tàn sát những thượng arakkoa còn lại. Những Kẻ Bị Ruồng sẽ lấy được Vùng Trời cho chính mình.

Bị dụ dỗ bởi lời đề nghị này, những Kẻ Bị Ruồng lẻn vào Vùng Trời và gây chiến với thành phố. Họ không có đủ quân số để đánh bại các thượng arakkoa, nhưng đó không phải mục đích của họ. Sử dụng sức mạnh bóng tối của mình, những Kẻ Bị Ruồng chọc xuyên

qua Vùng Trời và phá hủy cỗ máy nằm trên đỉnh thành phố. Một vụ nổ chói lòa diễn ra trên bầu trời, khiến cả không trung bùng cháy.

Khi cuối cùng Kargath và quân lực cũng đã tới, họ tàn sát các thượng arakkoa và ném xác họ xuống khỏi thành phố. Nhưng họ không dừng ở đó. Loài orc máu chiến cũng trở mặt với những người "đồng minh" của họ và hạ gục cả những Kẻ Bị Ruồng. Kargath cũng xem những arakkoa mất cánh này là mối đe dọa. Họ là những sinh vật thông minh và khôn ngoan. Ông ta cho rằng một ngày nào đó họ sẽ học được cách sử dụng chính thứ sức mạnh mà các thượng arakkoa có được. Đây không phải rủi ro mà Kargath muốn gặp phải. Hơn nữa, ông ta đơn giản chỉ muốn phản bội những Kẻ Bị Ruồng khốn khổ này thôi.

Bề tôi của Kargath không giết tất cả những thượng arakkoa họ gặp. Một số bị họ bắt đi làm tù nhân. Dựa vào những gì những Kẻ Bị Ruồng kể cho về Trũng Sethekk, Kargath lệnh cho ném những tù nhân này vào những hồ nước bị nguyền rủa tại đây. Gã tộc trưởng sung sướng khi nhìn thấy các thượng arakkoa quằn quại trong đau đớn khi nguồn năng lượng bóng tối biến họ thành những Kẻ Bị Ruồng úa tàn.

Cuối cùng, cuộc tấn công của Đại Tộc vào Khối Chóp Arak đã phá hủy nền văn minh thượng arakkoa và giết gần như tất cả những Kẻ Bị Ruồng. Chỉ có một số nhỏ những arakkoa không cánh còn sống sót, gồm cả những người mới bị ném vào Trũng Sethekk. Những Kẻ Bị Ruồng che kín cơ thể trong bóng tối, và họ trốn tránh khỏi Đại Tộc trong những góc sâu nhất trong Rừng Terokkar.

Các thượng arakkoa bị biến thành những Kẻ Bị Ruồng tập hợp lại với nhau dưới sự lãnh đạo của một vệ binh Vùng Trời tên là Grizzik. Ông dẫn những người đi theo mình vào Auchindoun, biết rằng hầu hết orc đều sợ hãi phế tích bị ám này. Tại đó, ông nuôi dưỡng sự thù hẫn dành cho Đại Tộc, và ông chờ đợi cái ngày ông sẽ trả thù những kẻ đã tắm máu dân tộc mình.

SỰ IM LẶNG KÉO DÀI

T

rong cuộc tấn công Shattrath, Kil'jaeden đã gặp Sargeras và báo cho gã về loài orc và việc tha hóa họ của gã. Thủ lĩnh của Quân Đoàn đã rất hài lòng về những gì gã biết được. Loài orc là một đội quân không thể ngăn chặn, thấm nhuần máu quỷ và trung thành với Quân Đoàn. Và họ không chỉ là một chủng tộc bình thường thường được kết nạp vào đội quân của gã. Sargeras vẫn đang tìm kiếm một món vũ khí phù hợp để làm suy yếu hàng phòng thủ của Azeroth nhằm chuẩn bị cho một cuộc xâm lược toàn diện của Quân Đoàn. Đại Tộc sẽ là công cụ hoàn hảo để thực hiện điều đó.

Sargeras lệnh cho Kil'jaeden chấm dứt mọi liên lạc với tên tay sai của gã là Gul'dan, và cả những orc khác. Họ đang say men chiến thắng, và điều đó khiến họ trở nên kiêu căng và bất kham. Sargeras muốn loài orc phải tiến đến bên bờ tự hủy diệt, tuyệt vọng đến nỗi họ sẽ lao vào bất kỳ nhiệm vụ nào để có thể cứu lấy chính mình – tuyệt vọng đến nỗi họ sẽ lên đường tới một thế giới *khác*.

Không hề biết về kế hoạch của Quân Đoàn, loài orc tại Draenor trở nên lúng túng. Họ đã chinh phục hầu hết thế giới, nhưng trong lúc đó cũng đang giết chết nó. Ma thuật fel đã biến hầu hết Draenor trở thành một hoang mạc cằn cỗi. Không nơi đâu thấy điều đó rõ như tại Rừng Rậm Tanaan. Nơi đây giờ là một hoang mạc nứt nẻ toàn đất đỏ và xương khô. Nó sẽ được gọi là Bán Đảo Hỏa Ngục, và thủ phủ của Đại Tộc nằm tại rìa phía tay sẽ được đặt tên lại là Thành Hỏa Ngục.

Thống Chiến Blackhand biết rằng cuối cùng Đại Tộc rồi sẽ cạn kiệt nước và thức ăn. Ông ta quay về phía Gul'dan tìm câu trả lời và yêu cầu được biết về mệnh lệnh Kil'jaeden giao cho hắn. Chắc rằng ân nhân vĩ đại đã nhìn thấy trước điều này sẽ đề xuất được một giải pháp.

Blackhand không hề biết về sự thật tồi tệ này. Kil'jaeden đã ngừng liên lạc với Gul'dan. Sự im lặng của gã chúa quỷ tới một cách bất ngờ không hề báo trước. Sự hoang mang hoảng sợ choán lấy Gul'dan. Kil'jaeden đã hứa ban cho hắn sức mạnh thần thánh nếu hắn tiêu diệt được người draenei, và tên thầy pháp orc đã thực hiện

xong phần thỏa thuận của mình. Sự cay đắng và phẫn nộ trào dâng trong Gul'dan. Hắn thắc mắc không biết có phải gã chúa quỷ chỉ định lợi dụng hắn và loài orc làm con tốt để tiêu diệt người draenei không.

Gul'dan giữ bí mật chuyện này với Blackhand. Kết nối giữa tên thầy pháp với Kil'jaeden đã cho hắn một uy thế. Nếu Blackhand biết Gul'dan không còn liên lạc được với ân nhân, ông ta sẽ xem đó là yếu đuối và sẽ giết Gul'dan.

Bấy giờ, Gul'dan đã thuyết phục Blackhand chờ đợi trong khi Kil'jaeden chọn con đường tiến tới cho họ.

Trong một năm tới, sự đói khát bắt đầu khiến loài orc phải chịu thiệt hại. Họ đã săn bắn những sinh vật bản địa tại Draenor tới mức tuyệt chủng. Tộc Hàm Rồng phải nhắm tới những con rylak đã được huấn luyện và dùng chúng làm nguồn thức ăn, trong khi những kỵ lang tộc Chiến Ca làm điều tương tự với những con sói cưỡi.

Mối hiểm dọa chết đói chỉ khiến loài orc kích động và hung hăng hơn. Sự khát máu vẫn còn trong huyết quản họ, nhưng họ không còn kẻ thù để chiến đấu. Nhiều orc quay lại đối địch với nhau. Họ đánh lẫn nhau trong những cuộc đấu ngắn ngủi khiến cho cả trăm người chết. Các bộ tộc Đao Lửa, Vuốt Trắng, và Lữ Khách Đỏ bị tổn thất rất nhiều trong những xung đột đó.

Một số bộ tộc lạc lối hoàn toàn trong cơn điên cuồng này. Trong đó bao gồm các tộc Chiến Ca, Nhai Xương, Sọ Cười, Tay Cụt, và Thần Sấm. Để bảo vệ phần còn lại của Đại Tộc khỏi những bộ tộc bạo lực này, Blackhand đã trục xuất họ khỏi Thành Hỏa Ngục. Ông ta đuổi những orc máu chiến này ra những vùng hẻo lánh tại Bán Đảo Hỏa Ngục, nơi họ có thể đánh lẫn nhau. Bằng cách này, Blackhand có thể bảo toàn một phần sức mạnh đang bị sụt giảm của Đại Tộc.

Nhưng Blackhand và Gul'dan biết rằng đó chỉ là giải pháp nhất thời cho một vấn đề lớn hơn rất nhiều. Trừ khi có điều gì đó thay đổi, nếu không Đại Tộc sẽ tự nuốt chửng chính nó.

Từ phía xa, Sargeras quan sát loài orc rơi vào trạng thái bấn loạn.

Rồi sẽ sớm đến lúc họ được cứu vớt. Gã đã tha hóa một vỏ bọc cho gã tại Azeroth, một cá nhân siêu phàm gã có thể sử dụng để tiến hành cuộc xâm lược của Đại Tộc lên thế giới đó.

Lớp vỏ này là một con người tên là Medivh, một trong những pháp sư hùng mạnh nhất trong lịch sử.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Ánh Sáng: Light
Bán Đảo Hỏa Ngục: Hellfire Peninsula
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Búa Trên: Highmaul
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Đại Tộc: Horde
(tộc) Đao Lửa: Burning Blade (clan)
Đầm Zangar: Zangarmarsh
Đậu đỏ: red pox
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hư Vô: Void
Kẻ Bị Ruồng: Outcast
Kẻ Lạc Lối: Lost One
Khối Chóp Arak: Spires of Arak
Kỵ lang: raider
(tộc) Lữ Khách Đỏ: Redwalker (clan)
Nguyên căn: primal
Nguyên tố: element
Nhà Sáng Chế: Artificer
(tộc) Nhai Xương: Bonechewer (clan)
Phán Quan: Vindicator
Pháp sư: mage

Phong Tộc: Apexis
Phù thủy: sorcerer
Quái cây: botani
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
Rừng Terokkar: Terokkar Forest
Sa Mạc Xương: Bone Wastes
Sa Ngã: Broken
(tộc) Sọ Cười: Laughing Skull (clan)
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
Thành Hỏa Ngục: Hellfire Citadel
Thánh Quang: Holy Light
(tộc) Thần Sấm: Thunderlord (clan)
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Thống soái: imperator
Thượng arakkoa: high arakkoa
Tộc trưởng: chieftain
Trấn quan: exarch
Trũng Sethekk: Sethekk Hollow
Tư tế: priest
Vùng Trời: Skyreach
(tộc) Vuốt Trắng: Whiteclaw (clan)

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (1/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

PHẦN II: ĐẠI TỘC VÀ LIÊN MINH

CHƯƠNG IV: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH

XUẤT THÂN CỦA MEDIVH

Sự tha hóa của Medivh đã được bắt đầu từ rất lâu trước cả khi ông được sinh ra.

Hàng ngàn năm trước, một hội bí mật tên là Hội Đồng Tirisfal bắt đầu canh gác Azeroth, bảo vệ nó khỏi sự xâm phạm của tay chân của Quân Đoàn Rực Lửa. Các pháp sư trong nhóm này truyền sức mạnh của họ vào một thành viên, người đó được gọi là Người Bảo Hộ. Cá nhân hùng mạnh này một tay có thể quét sạch mọi dấu hiệu về hành động của ác quỷ khỏi thế giới.

Trong khi Sargeras đang tìm kiếm một phàm nhân tại Azeroth gã có thể sử dụng để bắt đầu cuộc xâm lược tiếp theo của Quân Đoàn, gã chú ý tới Người Bảo Hộ đương nhiệm. Tên của bà là Aegwynn, và bà là một trong những pháp sư vĩ đại nhất từng tồn tại. Bà cũng rất kiêu ngạo và liều lĩnh, hai phẩm chất mà Sargeras biết sẽ rất phù hợp cho việc tha hóa.

Sargeras truyền một phần nhỏ trong sức mạnh khổng lồ của gã vào một thế thân vật lý, và rồi gã mở một cánh cổng tạm thời để lớp vỏ này có thể tới được Azeroth. Tại một vùng đất băng giá tên là Bắc Liệt, gã titan sa ngã đã đối đầu với Aegwynn. Đúng như những gì Sargeras mong đợi, Người Bảo Hộ đã giải phóng sức mạnh

của mình để đánh bại thế thân này, khiến cho chính mình trở nên dễ bị công kích. Gã chúa tể của Quân Đoàn nắm lấy cơ hội này để truyền một phần linh hồn gã vào linh hồn của vị pháp sư.

Aegwynn không hề biết, Sargeras đã từ từ làm suy nghĩ của bà đen tối dần. Dù cho vị pháp sư với ý chí mạnh mẽ này tỏ ra quá hùng mạnh để có thể bị tha hóa hoàn toàn, thủ lĩnh của Quân Đoàn đã có thể khiến bà quay lưng lại với các đồng minh trong Hội Đồng Tirisfal. Các thành viên của hội vẫn luôn xem mình là những người kiểm soát Người Bảo Hộ, và họ muốn vị pháp sư này luôn phải tuân theo mệnh lệnh của họ và nghe theo lời khuyên của họ.

Nhưng Aegwynn không chấp nhận điều đó. Thời gian trôi qua, bà dần mất tin tưởng vào hội đồng và động cơ của nó. Gần lúc đấy, hội đã bắt đầu can thiệp vào việc chính trị của các vương quốc con người, điều khiến Người Bảo Hộ trở nên nghi ngờ. Khi tới thời điểm Aegwynn phải từ bỏ sức mạnh của mình để một người khác có thể thế chỗ của bà, bà đã từ chối.

Ban đầu hội đồng có xem xét việc bổ nhiệm một Người Bảo Hộ mới, nhưng ý tưởng đó bị gạt bỏ vì sợ rằng sự tồn tại cùng lúc của hai pháp sư cực kỳ hùng mạnh sẽ thu hút sự chú ý không muốn có tới hội bí mật này. Một ý kiến khác được nảy sinh. Hội đồng thành lập một hội các thợ săn phù thủy gọi là Tirisgarde để bắt Aegwynn. Một trong những người này là một con người tên là Nielas Aran. Ông cũng bắt đầu thấy chán ghét mưu đồ chính trị của hội đồng. Thay vì chống lại Aegwynn, ông trở thành người bạn tâm tình thân thiết nhất của bà. Aegwynn quyết định sinh con với Nielas. Bà sẽ truyền sức mạnh của Người Bảo Hộ cho đứa bé này, nó sẽ thoát khỏi sự kiểm soát của hội đồng. Lần đầu tiên trong lịch sử Azeroth, Người Bảo Hộ của thế giới không phải chịu ơn ai cả. Khi Aegwynn sinh Medivh, bà không hề biết bóng tối trong bà đã chuyển sang cậu bé. Sargeras đã ám vào Medivh trong khi cậu vẫn đang thành hình trong bụng mẹ. Suốt nhiều năm, thủ lĩnh của Quân Đoàn vẫn luôn ẩn náu trong bóng tối linh hồn Medivh.

Medivh dần trở thành một pháp sư đầy triển vọng. Ông lớn lên

trong thủ phủ thành Bạo Phong, làm bạn với Hoàng Tử Llane Wrynn và kỵ sĩ tập sự Anduin Lothar. Nielas đã được phong làm ngự pháp sư chính thức của vương quốc, và ông dạy cho con trai mình về bí thuật. Tuy nhiên Aegwynn lại không có mặt. Nhiều thế kỷ làm Người Bảo Hộ đã khiến bà mệt mỏi. Giờ đây với sức mạnh đã chuyển sang cho Medivh, bà đã trở nên kiệt sức. Bà sẽ ở ẩn khỏi thế giới để nghỉ ngơi, nhưng vị pháp sư tài ba vẫn canh chừng người con của mình từ xa.

Vào đêm trước sinh nhật thứ mười bốn của Medivh, sức mạnh Người Bảo Hộ tiềm tàng trong người ông thức tỉnh, và ông vô tình giết chết Nielas. Chấn động này khiến cậu bé rơi vào trạng thái hôn mê suốt nhiều năm liền.

MỘ CỦA SARGERAS

Sau khi đánh bại thế thân của Sargeras, Người Bảo Hộ Aegwynn tìm kiếm một nơi để chôn dấu cái xác đó để nguồn ma thuật đen tối của nó không thể quấy nhiễu thế giới này. Bà đặt chân đến khu phế tích chìm dưới đáy biển của một ngôi đền dạ tiên cổ xưa – nơi được huyền thoại kể rằng là được xây dựng trên nền kết cấu thậm chí còn cổ xưa hơn nữa với một xuất xứ bí ẩn. Nơi này chứa những phong ấn hùng mạnh vô hiệu hóa được cả nguồn năng lượng fel quanh đó. Aegwynn thêm vào cả ma thuật của chính mình, củng cố kết cấu này và tạo thuật bảo vệ để ngăn những kẻ xâm phạm bước được vào trong. Dần dần, nơi này sẽ được gọi là Mộ của Sargeras.

SỰ THỨC TỈNH CỦA MEDIVH

21 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

rong khi Medivh hôn mê, Azeroth có được một khoảng thời gian tương đối yên bình. Tuy nhiên, điều đó không có nghĩa là thế giới được an toàn. Xung đột là chuyện xảy ra hàng ngày. Những bộ lạc đấu đá lẫn nhau, những ngôi làng cãi vã lẫn nhau, và các vương quốc do thám lẫn nhau.

Nhưng nhìn chung, các cư dân Azeroth đều phát triển thịnh vượng. Tại Các Vương Quốc Miền Đông, con người bắt đầu giao

thương với người lùn, đoản nhân, và thượng tiên. Ở một số quốc gia, như Lordaeron, lại được xem là lãnh đạo và người tiên phong của toàn khu vực. Họ là trung gian giải quyết đồng giữa các vương quốc nhỏ hơn và sử dụng quân lực mạnh mẽ để thiết lập trật tự khắp nơi đó. Những nơi khác, như Dalaran, lại cực kỳ tiến bộ trong việc nghiên cứu bí thuật và những lĩnh vực hàn lâm khác. Dù vậy nhiều nơi khác vẫn tập trung nguồn tài nguyên vào việc bảo vệ chính mình khỏi những kẻ thù cũ. Các tiên xứ Quel'Thalas dành phần lớn thời gian để chống đỡ lại những cuộc xâm lược của loài troll Amani.

Tại Kalimdor, các dạ tiên tiếp tục truyền thống cổ xưa của mình. Các tu sĩ tìm hiểu về Cõi Mộng Lục Bảo, một xứ sở đầy ngạc nhiên và sức mạnh dẫn lối cho sự sống tự nhiên của thế giới thực tế. Chủ yếu người dạ tiên tập trung sự chú ý ra phía ngoài, tới vũ trụ, luôn cảnh giác trước Quân Đoàn Rực Lửa.

Người dạ tiên vẫn còn nhớ về Cổ Quân Đại Chiến, quãng thời gian đen tối trong lịch sử khi ác quỷ xâm lược thế giới và gần như đã phá hủy nó. Nhiều dạ tiên tin rằng Quân Đoàn rồi sẽ quay trở lại. Họ chắc rằng sự trở lại của ác quỷ sẽ rất bi thảm tàn khốc, được báo trước bởi lửa đỏ rực cháy trên bầu trời. Không ai ngờ rằng một chủng tộc phàm trần từ một thế giới khác – một thế giới sắp chết – lại sẽ tìm cách chinh phục Azeroth.

Và không ai lại ngờ rằng Medivh, một người được sinh ra để bảo vệ Azeroth, sẽ bắt đầu cho tất cả những điều này. Gần mười năm rơi vào hôn mê, cuối cùng ông đã thức giấc.

Những ngày sau đó, Medivh đã đoàn tụ với những người bạn cũ của mình. Llane Wrynn đã được phong lên làm vua Bạo Phong. Anduin Lothar đã thăng tiến trong hàng ngũ và trở thành một kỵ sĩ được quý trọng và là một chỉ huy quân sự. Họ đều rất vui mừng khi thấy Medivh đã khỏe lại sau căn bệnh kỳ lạ của ông, nhưng họ cũng rất lo lắng trước những rắc rối mới nảy sinh ở phương nam.

Suốt mấy năm qua, những căn cứ và nông dân của Bạo Phong đã dần mở rộng về hướng nam, chiếm thêm nhiều đất đai ở gần vùng

rừng rậm tại Thung Gai Siết. Điều đó khiến họ đụng độ với bộ lạc Gurubashi. Máu đã đổ, và sự xung đột này leo thang từ những cuộc đối đầu nhỏ lẻ thành những cuộc tấn công thường xuyên của các binh đoàn troll.

Cha của Llane là Barathen, vị vua già của Bạo Phong, đã cử quân đi bảo vệ, lệnh cho các binh sĩ ngăn chặn những đội quân tấn công nhưng cấm việc tấn công trả đũa vào lãnh thổ Gurubashi. Ông không hề muốn một cuộc chiến tranh toàn diện với loài troll. Con trai ông lại có chủ trương cứng rắn hơn: Llane muốn dạy cho loài troll một bài học, kể cả điều đó có nghĩa là xâm lược vào lãnh thổ Gurubashi. Sự bất đồng ý kiến cá nhân giữa nhà vua và hoàng tử trở nên dữ dội.

Suốt nhiều tháng, Medivh chẳng hề can thiệp gì đến chuyện chính trị của Bạo Phong. Từ khi thức giấc, ông đã phải vật lộn với tội lỗi cho cái chết của người cha, một sự kiện và ông vẫn chưa thể hiểu được hoàn toàn. Những giấc mơ đầy hỗn loạn cũng ám ảnh ông. Có lúc ông mơ về một người phụ nữ hối thúc ông tới một nơi được gọi là Karazhan; lúc khác ông mơ thấy một sự hiện diện đen tối cư ngụ trong trí óc mình, biến đổi suy nghĩ của ông.

Ông quyết định phớt lờ những giấc mơ đó. Medivh cảm thấy thanh thản nhất khi ở cạnh những người bạn của mình, để ông tập trung sự chú ý vào việc giúp họ. Ông cùng họ xử lý vấn đề Gurubashi.

NHIỆM VỤ BÍ MẬT

19 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Chiến thuật của vua Barathen chống lại loài troll có tác dụng trong một khoảng thời gian, nhưng nó không ngăn được tất cả những cuộc tấn công. Một đội quân tấn công của loài troll đã lẻn qua hàng canh gác của Bạo Phong và tàn phá khắp Tây Hạ, vựa lúa mì của vương quốc. Ba thị trấn đã bị thiêu trụi. Các binh sĩ Bạo Phong cuối cùng đã bắt được và giết hết tất cả những kẻ tấn công, nhưng đã quá muộn cho rất nhiều con người. Cái chết của họ đã tới một cách

chậm rãi, man rợ, và khủng khiếp.

Hành động tàn bạo này trở thành lời đàm tiếu khắp vương quốc. Vua Barathen gặp các chúa tể và những quý tộc khác tại Bạo Phong để thảo luận cách đáp trả. Barathen vẫn tập trung chủ yếu vào phương án không leo thang chiến tranh. Ông tuyên bố rằng quân đội Bạo Phong sẽ được tăng cường nhưng chỉ dùng để củng cố những tuyến canh phòng của họ mà thôi. Sẽ chẳng có cuộc tiến công vào tới Gurubashi.

Llane công khai thách thức ông, yêu cầu máu của dân Bạo Phong phải được trả giá. Barathen buộc phải trách mắng con trai mình ngay trước mặt triều đình để chấm dứt sự phản đối này.

Llane rất tức giận, không chỉ bởi nhục nhã mà bởi vì ông thấy sự hèn nhát của cha mình. Lothar và nhiều người khác cũng cảm thấy như vậy. Đặc biệt là các binh sĩ Bạo Phong đang rất muốn báo thù. Nhưng họ buộc phải tuân lệnh nhà vua. Sẽ không có binh sĩ trung thành nào sẽ làm điều ngược lại… Nhưng Lothar cho rằng nếu có đó thoát được khỏi thòng lọng treo cổ vì tội bất tuân lệnh, người đó sẽ là Llane và Lothar. Mối liên kết giữa họ với nhà vua quá mạnh mẽ. Và nếu họ có thể ngăn chặn được loài troll, họ sẽ được tha thứ.

Llane rất thích ý tưởng này. Một nhiệm vụ bí mật và nhỏ thẳng vào trung tâm lãnh thổ Gurubashi sẽ không gây chú ý với cả loài troll và con người. Nhưng ông cũng biết chỉ bằng sắt thép sẽ không đủ để triệt tiêu ngọn nguồn sự gây hấn của Gurubashi. Để làm được điều đó cần có một thứ khác: Medivh.

Phần lớn dân Bạo Phong chỉ xem Medivh là một pháp sư hùng mạnh, nhưng ông đã kể cho Llane và Lothar sự thật. Ông đã tiết lộ cho họ về lịch sử bí mật của Người Bảo Hộ, về Hội Đồng Tirisfal, và vận mệnh của ông. Llane và Lothar sử dụng hiểu biết này để ép Medivh. Nếu ông là một Người Bảo Hộ, chẳng phải trách nhiệm của ông là bảo vệ đất đai khỏi cái ác sao?

Ban đầu Medivh rất miễn cưỡng. Ông vẫn chưa tìm thấy giới hạn sức mạnh của mình, và những ký ức mờ nhạt về chuyện xảy ra với cha ông vẫn còn ám ảnh ông. Sau khi cân nhắc rất nhiều, ông đồng

ý hỗ trợ Llane và Lothar.

Đó không chỉ là vấn đề làm cho những người bạn của mình vui vẻ. Medivh còn có một động cơ khác. Ông chưa từng thấy một trận chiến bao giờ. Ông chưa tức giết chết kẻ thù nào. Ông muốn xem xem ma thuật của Người Bảo Hộ thực sự có thể làm được những gì. Thực ra ông đang thèm khát điều đó.

Ba người bạn bí mật lên đường, lẻn qua biên giới Bạo Phong. Họ đột nhập vào Thung Gai Siết mà không xảy ra chuyện gì cả nhờ được bao bọc bởi ma thuật của Medivh. Ba con người nhắm vào tên chiến tướng Gurubashi tên là Jok'non, kẻ sống trong một ngôi đền tại trung tâm Gai Siết. Kế hoạch của họ là nhanh chóng giết hắn và rút lui, khiến cho loài troll mất đi thủ lĩnh.

Kế hoạch đó không phải là hoàn mỹ. Jok'non và lũ tay chân đang thử nghiệm thứ ma thuật máu bị ngăn cấm bắt nguồn từ một trong những vị thần của chúng, một sinh vật cổ xưa hùng mạnh tên là Hakkar Kẻ Tước Linh Hồn. Khi trận chiến nổ ra, nó thu hút sự chú ý cực kỳ lớn. Ba con người bỗng thấy mình đang phải chiến đấu để dành lấy mạng mình. Medivh đấu tay đôi với chính Jok'non, đối đầu với một loại ma thuật pha tạp ông chưa bao giờ thấy.

Nguồn sức mạnh đen tối của Jok'non gần như áp đảo Medivh. Người Bảo Hộ buộc phải gạt bỏ sự e ngại của mình mà giải phóng sức mạnh tối đa. Phép thuật gây ra đã tiêu diệt tất cả troll trong ngôi đền. Những tiếng gầm rú đầy đau đớn của chúng có thể được nghe thấy từ những ngóc ngách đen tối nhất tại Gai Siết.

Llane và Lothar đều từng nhìn thấy người chết từ trước. Dù vậy, họ vẫn phải hoảng sợ trước sức mạnh của Medivh.

Ba người đàn ông nhanh chóng quay lại Bạo Phong, nhưng họ chẳng thấy chút niềm vui nào trong chiến thắng này. Llane và Lothar đã nhìn thấy mặt tối của Medivh, và họ nhận ra rằng người bạn cũ của họ đã trở nên rất khác theo cái cách mà họ sẽ không bao giờ hiểu nổi.

Kể cả Medivh cũng không thực sự hiểu được ông đã làm điều gì. Ông chưa từng được dạy phép thuật đó. Ông không biết kiến thức

đó đến từ đâu hay liệu nó có được vận hành hoàn toàn bởi bí thuật không. Điều đó làm ông lo lắng rất nhiều.

[image]HÌNH: CÁC VÙNG LÃNH THỔ TẠI CÁC VƯƠNG QUỐC MIỀN ĐÔNG TRƯỚC ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH

CHIẾN TRANH GURUBASHI

18 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Không có kẻ nào chứng kiến cái chết của Chiến Tướng Jok'non còn sống, nhưng loài troll chẳng cần tưởng tượng gì nhiều cũng đoán được ai là kẻ chủ mưu. Quân Gurubashi tập hợp lại dưới trướng con trai của tên chiến tướng là Zan'non, và hành quân đi gây chiến với Bạo Phong.

Đã nhiều thế kỷ rồi bộ lạc Gurubashi chưa từng chiến đấu dưới một thể duy nhất, và con người hoàn toàn không hề phòng bị trước cơn thịnh nộ của họ. Số lượng loài troll rất đáng sợ. Chỉ trong vài ngày, hàng phòng thủ phía nam Bạo Phong đã sụp đổ trước sự công kích của quân Gurubashi. Tất cả những thường dân không thể chạy thoát đều bị tàn sát theo những cách thật kinh hoàng, răng, xương, và tai của họ được lấy đi làm chiến lợi phẩm.

Mục tiêu của quân Gurubashi đã rõ: thiêu trụi Thành Phố Bạo Phong. Vua Barathen triệu tập tất cả lực lượng tới trước cổng pháo đài. Sự tồn vong của vương quốc đề phụ thuộc vào một cuộc chiến lớn duy nhất.

Khi các binh đoàn Gurubashi xuất hiện, Llane kể cho cha mình nghe về những gì ông và bạn ông đã làm tại Gai Siết. Barathen cảm thấy thất vọng hơn cả tức giận với con trai mình. Ông không trừng phạt ba chàng trai trẻ. Không cần thiết. Có khi loài troll sẽ làm thay ông điều đó.

Khi quân Gurubashi tới sát tường thành thành phố, các binh sĩ Bạo Phong run rẩy trước số lượng của loài troll. Zan'non đã biết được một số ngón đòn bị ngăn cấm của cha hắn. Hắn dùng chúng để biến một số binh sĩ Gurubashi thành những kẻ điên cuồng khổng lồ với sức mạnh siêu phàm. Những kẻ khổng lồ bị biến đổi này leo lên

tường thành Bạo Phong và bắt đầu xé xác các binh sĩ.

Cái chết khiến cả hai bên thiệt hại nhanh chóng. Vua Barathen biết rằng chỉ có phép màu mới có thể phá vỡ vòng vây quân Gurubashi, vậy nên vị thủ lĩnh già tuyệt vọng tiến hành phản công cùng các vệ binh của mình. Ông xông thẳng vào hàng ngũ đáng sợ của kẻ thù, muốn lấy đầu Zan'non. Ông đã sắp thành công, nhưng mọi chuyện không được như ý ông. Vua Barathen đã chết trên chiến trường.

Llane than khóc trước cái chết của cha mình, mất hết tinh thần với tội lỗi do nhiệm vụ ngu ngốc của ông vào Gai Siết gây ra. Nhưng ông biết rằng thành phố giờ đây đều nhìn vào ông tìm sự chỉ dẫn. Quân lực của Bạo Phong đã rơi vào rối loạn. Tất cả dường như đã mất. Llane cầu xin Medivh giải phóng sức mạnh của mình như ông đã làm lúc trước, tin rằng đó là cách duy nhất cứu được thành phố.

Medivh đồng ý. Ý nghĩ của việc kêu gọi toàn bộ sức mạnh của mình có thể khiến ông e sợ… nhưng, bằng một cách rất kỳ lạ, nó cũng khiến ông thích thú.

Ông đứng trên thành lũy của Thành Phố Bạo Phong và rải lửa và băng xuống đầu quân Gurubashi. Ông đóng băng chúng tại chỗ; ông thiêu cháy chúng từ trong ra ngoài; ông đập nát chúng thành từng mảnh bằng sức mạnh bí thuật thuần khiết. Tiếng la hét đau đớn của chúng áp đảo cả âm thanh của cuộc chiến.

[image]*HÌNH: MEDIVH PHÁ HỦY SỰ BAO VÂY CỦA QUÂN GURUBASHI*

Medivh sớm nhận ra rằng ông đang muốn cái chết của chúng phải thật đau đớn. Ông còn thấy kinh hoàng hơn khi phát hiện ra rằng ông đang *tận hưởng* điều đó.

Khi Medivh thu lớp rào chắn bí thuật của mình lại, Thành Phố Bạo Phong vẫn còn đứng vững. Quân Gurubashi cùng thủ lĩnh của chúng đều đã chết. Chỉ có một số ít troll đã thoát được vùng xoáy ma thuật đó.

Người dân Bạo Phong than khóc trước những sự hi sinh và tôn

vinh những vị anh hùng. Medivh được xem là người bảo vệ vĩ đị nhất của vùng đất. Vương quốc chào đón Llane Wrynn làm người lãnh đạo mới. Khi Anduin Lothar được phong lên làm một trong những chỉ huy quân sự cao cấp nhất, chỉ có sự tán dương của dân chúng mà thôi.

Nhiệm vụ bí mật đã châm ngòi cho cuộc chiến này không được công khai, nhưng hậu quả của nó đặt nặng trên vai Medivh và hai người bạn. Nhiều người vô tội đã phải chết vì sự khinh suất của họ.

Medivh biết rằng mình không có đủ ý chí – khả năng chịu đựng của tinh thần – để kiểm soát sức mạnh Người Bảo Hộ có được ngay từ khi sinh ra này. Người phụ nữ trong giấc mơ của ông tiếp tục ra hiệu cho ông hãy tới Karazhan để tôi luyện sức mạnh của mình. Giờ đây ông sẽ nghe theo bà ấy; ông đã quá kinh hoàng trước những gì ông có thể làm nếu ông không nghe theo.

SỰ CÔ LẬP CỦA BẠO PHONG

Barathen không hề có ý định kêu gọi sự giúp đỡ của các vương quốc con người phía bắc để chống lại quân Gurubashi. Loài troll hành động nhanh chóng tới mức quân tiếp viện sẽ không bao giờ tới kịp. Nhưng kể cả dưới những hoàn cảnh khác, nhà vua cũng không muốn kêu gọi trợ giúp. Nhiều năm trước, Bạo Phong đã yêu cầu trợ giúp từ các vương quốc con người khác để chống lại những cuộc tấn công từ loài gnoll, nhưng lại chẳng nhận được gì. Kể từ đó, Barathen và dân tộc mình càng trở nên cô lập hơn, tin rằng họ hoàn toàn có thể tự giải quyết mọi mối đe dọa.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bạo Phong: Stormwind
Bắc Liệt: Northrend
Bí thuật: arcane
Các Vương Quốc Miền Đông: Eastern Kingdoms
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chiến Tranh Gurubashi: Gurubashi War

Chiến Tướng: Warlord
Cõi Mộng Lục Bảo: Emerald Dream
Con người: human
Cổ Quân Đại Chiến: War of the Ancients
Dạ tiên: night elf
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đoản nhân: gnome
Hội Đồng Tirisfal: Council of Tirisfal
Kẻ điên cuồng: berserker
Kẻ Tước Linh Hồn: Soulflayer
Liên Minh: Alliance
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Ngự pháp sư: court conjurer
Người Bảo Hộ: Guardian
Người lùn: dwarf
Pháp sư: mage
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Tây Hạ: Westfall
Thế thân của Sargeras: avatar of Sargeras
Thung Gai Siết: Stranglethorn Vale
Thượng tiên: high elf
Tiên: elf
Tu sĩ: druid

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (2/7)

GÁNH NẶNG CỦA NGƯỜI BẢO HỘ

K

hi Medivh tới tháp Karazhan, người phụ nữ trong giấc mơ của ông đang chờ ông. Đó là Aegwynn, người mẹ mà ông chưa từng biết đến.

Và bà đang tức giận. Mất rất lâu ông mới đáp lại lời triệu hoán của bà, và ông đã gần như phá hủy cả một vương quốc vì điều đó. Medivh chấp nhận sự giận dữ của bà; ông không có tư cách để bất đồng với bà.

Suốt nhiều năm, hai mẹ con đã làm lại quãng thời gian họ sống xa nhau. Aegwynn nắm lấy cơ hội này để dạy cho Medivh về cách trở thành một Người Bảo Hộ thực sự. Bài học đầu tiên của bà là thuyết phục ông về sự cần thiết của việc đảm bảo bí mật. Ông không thể tin ai cả, đặc biệt là Hội Đồng Tirifal. Mục đích ban đầu của hội bí mật này là để bảo vệ Azeroth khỏi Quân Đoàn và ban sức mạnh cho một Người Bảo Hộ để đối đầu trực diện với ác quỷ. Suốt nhiều thế kỷ qua, mục tiêu của nó đã bị biến đổi. Giờ đây hội đồng đã trở nên quá bận tâm với việc tự duy trì hơn việc bảo vệ Azeroth.

Hội đồng cũng chẳng ưa gì Aegwynn. Họ đã ban cho bà sức mạnh của Người Bảo Hộ; bà đã từ chối trao nó lại mà thay vì đó đã truyền nó cho con trai bà. Aegwynn biết rằng cuối cùng hội đồng rồi sẽ biết được Medivh đang nắm giữ sức mạnh của bà. Các thành viên ắt hẳn sẽ nghi ngờ ông, người đầu tiên nhận được sức mạnh đó mà không được họ cho phép.

Một trong những người bạn thân nhất của Aegwynn là Moroes

đồng ý ở lại cùng Medivh và giúp giữ tháp Karazhan. Ngoài việc tác động với người quản gia này, bà cũng hối thúc con trai giữ khoảng cách với thế giới bên ngoài. Những phù thủy khác sẽ không thể hiểu được gánh nặng của ông. Trong mắt bà, kể cả Kirin Tor, pháp hội Dalaran cũng không có bất cứ điều gì mà ông cần.

Medivh kể cho mẹ ông nghe về bóng tối kỳ lạ có vẻ đang cư ngụ trong ông. Bấy giờ nó đã lộ hình nhiều lần, và ông đang lo sợ. Aegwynn gạt bỏ sự lo âu của ông. Bà cũng cảm thấy điều đó trong nhiệm kỳ là Người Bảo Hộ. Bà dần tin rằng đó chỉ là gánh nặng của sức mạnh và trách nhiệm mà thôi. Bà không hề biết sự thật, rằng sự hiện diện đen tối của Sargeras đã ảnh hưởng tới trí óc bà và giờ đang biến đổi suy nghĩ của Medivh.

Cuối cùng Aegwynn tiếp tục đi ở ẩn. Thật khó để rời xa con trai mình, nhưng bà biết rằng Hội Đồng Tirisfal sẽ không bao giờ để yên cho Medivh nếu các pháp sư này tin rằng bà vẫn còn ở bên cạnh ông.

Medivh lui về ở trong thư viện Karazhan và vùi đầu vào nghiên cứu. Trách nhiệm của một Người Bảo Hộ là rất lớn; kỹ thuật là vô hạn. Ông cố lấy lại quãng thời gian đã mất càng nhiều càng tốt.

Như Aegwynn e ngại, Hội Đồng Tirisfal đã biết được Medivh là Người Bảo Hộ mới. Hội đã biến đến kỳ tích của vị pháp sư tại Bạo Phong. Sau khi điều tra, họ đã theo dấu ông tới Karazhan. Vào lúc này, hội đồng đã từ bỏ mọi suy nghĩ về việc tạo ra một Người Bảo Hộ thứ hai. Sự chống đối của Aegwynn đã dạy cho họ biết rằng họ không thể kiểm soát nổi một cá nhân như vậy, cho dù họ có cố đến thế nào. Hội đồng cũng biết rằng việc cố kiểm soát Medivh cũng sẽ chỉ khiến ông tức giận như mẹ ông trước đây.

Hội đồng gửi thư đến Karazhan, lịch sự đề nghị Medivh tới một cuộc họp. Ông không bao giờ đáp lại. Sau đó hội đồng thử làm một việc khác: họ thuyết phục nhiều hội và trường pháp sư cử những pháp sư trẻ tới học hỏi Medivh. Không có bất cứ người học việc nào biết được người thầy mới của họ là Người Bảo Hộ.

Medivh không phải là một người thầy thân thiện, và không có bất

cứ kẻ có khả năng trở thành học trò nào ở lại được lâu hơn một ngày. Ông cảm thấy bóng tối trong mình đang lớn dần lên, và ông nghĩ sự cô lập của mình là một nguyên nhân. Moroes hiểu điều đó – ông vẫn luôn phản đối cái cách Aegwynn khăng khăng tách xa mình khỏi thế giới. Ông đề nghị rằng, nếu Medivh không thể tin tưởng Kirin Tor hay Hội Đồng Tirisfal, ông sẽ mời những người ở những khu vực xung quanh tới để dự tiệc. Chắc hẳn họ sẽ chẳng có động cơ bí mật nào ngoài sự hiếu kỳ, và nhóm người này sẽ khiến ông thấy khá hơn. Medivh cho phép điều đó. Đó là một bữa tiệc rất lớn, và những vị khách phải trầm trồ ngạc nhiên bởi tòa tháp phép thuật này. Một thời khắc cực kỳ tuyệt vời cho tất cả, và sự vui vẻ của họ thậm chí đã khiến cho tâm trạng Người Bảo Hộ khá hơn.

Những năm sau đó, Karazhan tổ chức thêm nhiều lễ hội khác. Những quý tộc khắp Bạo Phong tới đây để tham dự bữa tiệc của Medivh được xem là những sự kiện thượng lưu bậc nhất. Hội Đồng Tirisfal tuồn một vài tay chân vào những lễ hội này, nhưng vị pháp sư hoàn toàn bị hiểu nhầm trước những gì những gián điệp này báo cáo. Theo đó, Medivh đang sử dụng sức mạnh và sự nổi tiếng của mình để sống một cuộc sống xa xỉ hời hợt. Đó không phải điều họ mong chờ từ con trai của Aegwynn.

Thêm nhiều người học việc đầy tiềm năng xuất hiện trước cửa nhà Medivh. Ông không còn ý định đuổi họ đi nữa, nhưng ông chỉ chấp nhận sự xuất sắc của họ. Nếu họ phạm phải một lỗi lầm duy nhất, Medivh đều đuổi họ đi. Rất ít thực tập sinh trong số đó ở lại được trong tháp quá một tuần.

Medivh không còn cô độc nữa, nhưng bóng tối bên trong ông dần nuốt chửng mọi ngóc ngách trong linh hồn ông. Mọi khoảnh khắc vui vẻ thoáng qua dường như đều biến mất dưới sự nặng nề tồi tệ này.

SỰ THA HÓA CỦA MEDIVH

10 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Giữa những cuộc hội hè, Medivh tiếp tục việc nghiên cứu của mình.

Lời của Aegwynn đã có tác động cực kỳ lớn với ông. Ông đã đi theo vận mệnh trở thành Người Bảo Hộ của mình, và ông quyết tâm học hỏi về cách tốt nhất để bảo vệ Azeroth.

Thư viện của ông chứa đầy những cuốn sách viết về tri thức, chiến thuật, và sức mạnh của ác quỷ. Ông cố đọc hết sạch những tác phẩm này càng nhanh càng tốt. Rồi ông hướng sự chú ý sang lịch sử lâu đời của chính Azeroth.

Medivh lấy được cảm hứng từ những câu chuyện về cuộc xâm lược Azeroth gần đây nhất của Quân Đoàn, Cổ Quân Đại Chiến. Những chủng tộc khác nhau và nhiều sinh vật hùng mạnh đã cùng nhau chống lại Quân Đoàn Rực Lửa bất khả ngăn chặn. Ông cho rằng cuộc chiến này là đỉnh cao của thế giới này. Có lẽ Azeroth sẽ không thể – mãi mãi không thể – lấy lại được vinh quang thuở ấy. Những dân tộc của thế giới này sau nhiều thiên niên kỷ đã dần trở nên xa cách. Thứ trước đây chứa đầy quyết tâm và thống nhất, giờ đây chỉ còn là đám lộn xộn rối loạn.

Kinh nghiệm của chính ông đã cho ông bằng chứng. Loài troll và con người đã gây chiến với nhau vì những lý do tầm thường. Các bộ lạc, các quốc gia, các bộ tộc khắp Azeroth đều vui vẻ với việc vấy máu của kẻ khác vì những lợi ích vô nghĩa. Như thể chẳng có ai trên thế giới này còn nhớ rằng Quân Đoàn vẫn chưa hề tiêu diệt trong Cổ Quân Đại Chiến; chúng chỉ tạm thời bị đánh bại mà thôi.

Nếu ác quỷ xâm lược một lần nữa, Azeroth sẽ trở nên quá yếu đuối để chống lại chúng. Và chúng *s*ẽ lại xâm lược. Medivh chẳng hề nghi ngờ điều đó. Có những thứ căn bản buộc phải thực hiện để chuẩn bị cho thế giới này trước sự trở lại của chúng.

Nếu Medivh có biết về sức mạnh đen tối đang dẫn ông theo con đường đi đến sự tuyệt vọng – nếu ông có biết rằng Sargeras cũng từng lâm vào cuộc khủng hoảng niềm tin tương tự – ông hẳn đã kháng cự lại. Thay vì đó, ông lại đưa ra một kết luận giống hệt với giải pháp của chính Sargeras với câu hỏi về cái ác đang dần đến: Azeroth về cơ bản là một sai lầm. Nó sẽ không bao giờ tự thay đổi chính mình. Không bao giờ.

Có ai đó cần phải phá vỡ tất cả mọi thứ đã tạo ra sự chia cắt trên thế giới này – các vương quốc, các nền văn hóa, các chính quyền, và các vị vua. Azeroth ám đầy sự hỗn loạn. Nó cần một bàn tay kiên quyết để thay đổi mọi thứ. Người Bảo Hộ Medivh sẽ làm việc mà không ai khác có thể làm.

Medivh kết luận rằng ông cần những đồng minh để hoàn thành nhiệm vụ này. Ông cần một đội quân.

Medivh sử dụng sức mạnh Người Bảo Hộ để du hành ra khỏi Azeroth và vào vũ trụ. Ông viếng thăm những thế giới mới và những góc khuất chưa từng thấy của xứ Hỗn Âm. Ban đầu, ông đi tìm kiếm dấu hiệu về cuộc xâm lược Azeroth sắp xảy đến của Quân Đoàn. Ông cảm thấy yên lòng khi không tìm thấy dấu hiệu nào cả. Ít nhất Azeroth sẽ có được *chút* thời gian để chuẩn bị.

Sargeras cẩn thận tác động lên Medivh để tập trung vào một thế giới cụ thể: Draenor. Khi quan sát nơi này, Người Bảo Hộ tìm thấy một dân tộc hùng mạnh hiếu chiến gọi là orc. Họ thực sự là những kẻ đáng sợ trong chiến đấu, và họ đang nằm trong sự kiểm soát của Quân Đoàn Rực Lửa.

Suốt vài năm, Medivh cứ quan sát loài orc. Ông lấy hình dáng của một con quạ để du hành khắp nơi. Một vài orc để ý đến con chim nhỏ kỳ lạ này, nhưng nó chẳng có vẻ gì nguy hại cả. Medivh nhìn thấy loài orc đánh bại người draenei hiệu quả đến như thế nào, và rồi ông nhìn thấy Quân Đoàn đột nhiên bỏ rơi họ ra sao. Ông nhìn thấy thế giới của họ héo hon lại và chết đi vì tác động của nguồn sức mạnh fel của họ như thế nào, và ông nhìn thấy họ đã trở nên tuyệt vọng ra sao.

Đại Tộc đã trở nên dễ bị thao túng bởi Quân Đoàn Rực Lửa. Medivh biết rằng ông cũng có thể làm điều tương tự. Loài orc sẽ được dùng làm một đội quân hoàn hảo để biến đổi Azeroth mãi mãi.

Và còn hơn thế nữa, Medivh thật thích thú khi có thể sử dụng con rối của chính Quân Đoàn để chống lại chúng.

Khi Medivh theo đuổi mục tiêu này, ông tập trung suy nghĩ vào việc viết lách ghi chép những khám phá cùng những kỹ thuật ma

thuật hùng mạnh nhất của mình vào một pho sách sẽ được gọi là Cuốn Sách của Medivh.

KẺ LẠ MẶT TỪ PHÍA BÊN KIA

1 NĂM TRƯỚC SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

rong khi Medivh quan sát Draenor, Đại Tộc dần tới sát bên bờ vực tự hủy diệt. Blackhand tiếp tục thúc ép Gul'dan tìm cách cứu dân tộc mình. Tên thầy pháp không có câu trả lời nào cả. Hắn biết cái ngày Blackhand tới cực hạn của sự kiên nhẫn và giết Gul'dan sắp tới.

Nhưng cái ngày đó sẽ không bao giờ tới. Medivh đã sẵn sàng đưa kế hoạch của mình vào hoạt động. Ông hiện hình trước Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối, giả dạng làm một kẻ lạ mặt trùm kín mũ.

Gul'dan nổi giận trước sự xâm phạm này, và hắn tấn công kẻ lạ mặt với toàn bộ sức mạnh fel của mình. Hình hài đội kín mũ không chịu thất bại. Ông hướng sức mạnh của Gul'dan quay trở lại tên orc. Medivh biến nó thành một sự kiện đau đớn; ông biết rằng tên thầy pháp đã bán đứng cả chủng tộc mình cho Quân Đoàn Rực Lửa, và Người Bảo Hộ chẳng thấy lý do gì để nhẹ tay với một sinh vật như thế.

Lòng tự trọng của Gul'dan đã bị tổn hại nghiêm trọng vào cái ngày đó. Hội Đồng Bóng Tối đã thấy hắn khuỵu gối xuống trước kẻ lạ mặt bí ẩn kia. Đó là một lời nhục mạ Gul'dan sẽ không bao giờ quên hay tha thứ.

Medivh không hề quan tâm. Ông nói với lũ orc rằng ông có thể giúp chúng thoát khỏi Draenor nếu chúng xây dựng một cánh cổng ma thuật khổng lồ. Cánh cổng này sẽ đưa chúng tới một thế giới mới, một xứ sở rộng lớn mà Đại Tộc có thể chinh phục lấy cho mình. Hình ảnh về thế giới này xuất hiện trong đầu Gul'dan và các thành viên Hội Đồng Bóng Tối. Trông nó thật huy hoàng, một nơi đầy ắp thú rừng, những dòng sông ban sơ, và những đồng cỏ tươi tốt.

Tên nó là Azeroth. Medivh nói rằng nó đã chín muồi và có thể thu

hoạch.

Gul'dan cảm thấy có gì đó ma quỷ trong người trùm kín mũ này. Hắn tin rằng vị khách này là một con quỷ phát ngôn thay cho Sargeras. Gul'dan nhận ra rằng đây là lý do cho sự biến mất bất thình thình của Kil'jaeden. Quân Đoàn đang chuẩn bị cử một người đưa tin khác tới để khuyên bảo hắn phải làm gì.

Về điều này thì Gul'dan đã đúng. Medivh tin rằng ông đang đặt nền móng để đánh bại Quân Đoàn một lần và mãi mãi, nhưng thay vì đó ông lại đang mang tới diệt vong cho thế giới của mình.

Nhưng kể cả với thông tin rằng Quân Đoàn đang tác động thông qua người lạ mặt này, kể cả với loài orc đang đứng bên bờ vực của sự lãng quên, Gul'dan cũng yêu cầu trả công cho sự hỗ trợ của hắn. Cá nhân hắn sẽ nhận được gì nếu giúp kẻ lạ mặt này xây dựng một cánh cổng để chinh phục Azeroth?

Nếu Gul'dan muốn sức mạnh, Medivh có thể ban nó cho hắn. Một hình ảnh mới sáng lên trong trí óc tên thầy pháp. Nó miêu tả một phế tích cổ xưa nằm dưới mặt nước – một nơi được gọi là Mộ của Sargeras. Medivh không hề hối tiếc khi cho Gul'dan biết về nơi này. Ngôi mộ này đang nằm dưới đáy biển, và Aegwynn đã củng cố nó bằng sức mạnh của một Người Bảo Hộ. Trong đầu Medivh, chẳng có cơ hội nào để Gul'dan có thể tìm thấy hay bước vào trong đó. Dù vậy, ông vẫn bảo tên thầy pháp rằng nếu Đại Tộc chinh phục được Azeroth, ông sẽ tiết lộ vị trí chính xác của ngôi mộ và ban cho hắn cơ hội tiếp cận sức mạnh phi thường này.

Gul'dan chẳng có mấy cơ hội và đành phải tin kẻ lạ mặt này. Hắn báo với Blackhand rằng hắn đã tìm thấy một thế giới mới loài orc có thể chinh phạt, một nơi họ có thể sinh sống và cũng thỏa mát được sự thèm khát chiến đấu của họ. Nhưng để tới nơi này, họ cần phải tạo ra một cánh cổng khổng lồ.

Để tiến hành việc này, Gul'dan tìm nơi hội tụ của các dòng chảy ma thuật tại Draenor. Hắn chọn một nơi nằm tại rìa đông của Bán Đảo Hỏa Ngục. Tại đó, hắn và Blackhand lệnh cho loài orc xây dựng một kết cấu bằng đá được yểm phép thuật. Nó sẽ được gọi là Cánh

Cổng Bóng Tối, và nó sẽ giúp ổn định cánh cổng ma thuật giữa Azeroth và Draenor.

SỰ NGHI NGỜ CỦA HỘI ĐỒNG

NĂM XẢY RA SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

M

edivh thường xuyên tới thăm Draenor để theo dõi quá trình xây dựng Cánh Cổng Bóng Tối của loài orc. Những lúc ông vắng mặt đều bị chú ý. Ban đầu, điều đó chỉ gây ra sự phàn nàn của các quý tộc và những người tiếp đãi tới Karazhan trong những lễ hội. Khi chủ nhà không ở đó, đêm đó được xem là đáng thất vọng.

Tin tức về sự biến mất của ông cuối cùng cũng đến tai Hội Đồng Tirisfal. Medivh vẫn còn là bí ẩn với họ. Nhiều năm trước, họ đã lo ngại rằng ông sẽ trở thành đối thủ của hội đồng như Aegwynn. Rồi sau đó có vẻ như ông đã ẩn mình khỏi thế giới, chỉ xuất hiện trong những bữa tiệc liên hoan. Một người đàn ông trẻ chưa trưởng thành muốn sống cuộc sống xa hoa thừa mứa không phải là người mà hội đồng muốn trở thành một Người Bảo Hộ, nhưng vẫn chưa là gì với điều tồi tệ nhất có thể xảy ra. Hội đã kêu gọi các pháp sư chính thức của Kirin Tor hãy canh gác thế giới này trong lúc thiếu vắng một Người Bảo Hộ thực sự.

Nhưng nếu ông không hề thích thú gì với cuộc sống vật chất mà ông đã phát triển thành, thì ý định thực sự của ông là gì? Người Bảo Hộ dành thời gian và sức lực ở đâu? Hội đồng không còn có ý định chờ xem Medivh định làm gì với sức mạnh siêu phàm của mình.

Theo lệnh của hội đồng, các pháp sư Kirin Tor lén đột nhập vào Karazhan để tìm câu trả lời. Một số ngụy trang làm khách mời trong những bữa tiệc của Medivh. Những kẻ khác tìm cách mở những cánh cổng trực tiếp dẫn đến thư viện của ông. Tất cả đều không thể thành công. Medivh đã đảm bảo rằng tất cả bọn họ đều thất bại và rằng những pháp sư về được nhà trong an toàn nhưng đầy thất vọng.

Dù cho những kẻ đột nhập đó đều từ Kirin Tor, Medivh biết rằng Hội Đồng Tirisfal đang chỉ dẫn cho họ. Ông cần phải chấm dứt sự

can thiệp của hội đồng, vì ông tin rằng họ sẽ không bao giờ chấp nhận kế hoạch "cứu" Azeroth của ông.

Trong vòng một tuần, bốn thành viên của Hội Đồng Tirisfal đều được phát hiện là đã chết. Chẳng có bằng chứng gì cho thấy có liên quan đến Medivh, chẳng có dấu hiệu gì của việc sử dụng sức mạnh bí thuật. Thực ra, trong tuần đó, Người Bảo Hộ đều xuất hiện tại các bữa tiệc tại Karazhan cả đêm. Có vẻ như ông không thể nào thực hiện những vụ giết người đó được.

Những thành viên còn lại của hội đồng rất nghi ngờ, nhưng họ không thể loại trừ khả năng rằng có ai khác có thể nhắm vào họ. Thực ra, họ thấy khó có thể tưởng tượng nổi Medivh lại sa ngã tới mức lại tàn sát những pháp sư đồng đạo khác. Họ ngừng theo dõi Karazhan và tập trung vào việc tìm hiểu xem ai là kẻ đã giết người như ngóe đó.

Medivh lại một lần nữa rảnh tay để hành động.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bán Đảo Hỏa Ngục: Hellfire Peninsula
Bạo Phong: Stormwind
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Con người: human
Cổ Quân Đại Chiến: War of the Ancients
Cuốn Sách của Medivh: Book of Medivh
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hội Đồng Tirisfal: Council of Tirisfal
Hỗn Âm: Twisting Nether
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Người Bảo Hộ: Guardian
Pháp hội: magocrat
Pháp sư: mage

Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Thầy pháp: warlock

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (3/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Khi Cánh Cổng Bóng Tối đang được tạo thành tại Draenor, Gul'dan hối thúc Blackhand tăng cường sức mạnh cho các bộ tộc. Gã thống chiến dàn xếp những cuộc đấu khiêu khích giữa loài orc để cho họ lối thoát khỏi sự khát máu này. Đại Tộc đã dần trở nên suy yếu, và nó cần tất cả mọi binh sĩ cho cuộc xâm lược Azeroth sắp đến.

Dù cho nhiều orc hoan hô trước cuộc chiến này, Durotan nhận thấy điều đó thật hổ thẹn với truyền thống của họ. Vị tộc trưởng tộc Sói Băng không còn giữ im lặng về những chuyện xảy ra với dân tộc mình nữa. Thế giới của ông đang chết dần. Ông đã nhìn thấy loài orc trở thành những kẻ man rợ khát máu. Durotan bắt đầu lên tiếng phản đối Gul'dan và việc sử dụng ma thuật fel. Ông hối thúc loài orc tìm cách chữa trị cho thế giới của họ. Hầu hết các bộ tộc đều xem hành động này là hèn nhát và phản bội, và họ mắng nhiếc tộc Sói Băng.

Gul'dan cẩn thận theo dõi Durotan, nhưng hắn còn phải tập trung vào những thứ khác. Hắn và Blackhand thuyết phục các bộ tộc rằng chinh phạt Azeroth là cách duy nhất để cứu dân tộc họ. Hầu hết orc, đặc biệt là những kẻ đã uống máu Mannoroth, đều mừng vui trước cơ hội được tàn sát một lần nữa. Draenor đang chết dần; không ai có thể phủ nhận điều đó. Nếu Đại Tộc không nắm lấy cơ hội này để xây dựng một ngôi nhà mới, tất cả đều sẽ chết.

Khi Cánh Cổng Bóng Tối đã được xây dựng, Gul'dan cùng với

Medivh mở nó. Tên thầy pháp thực hiện một nghi thức cùng với người đồng sự tại Azeroth để xé một vết rách giữa kết cấu của thực tại. Lượng sức mạnh cần để làm điều đó thật khủng khiếp. Nó yêu cầu Gul'dan và Medivh phải góp nguồn ma thuật lại với nhau… nhưng kể cả như thế cũng không đủ.

Gần như tất cả các tù nhân draenei vẫn còn sống được đem đến chân Cánh Cổng Bóng Tối. Lúc nghi thức được bắt đầu, Gul'dan rút hết tất cả tinh chất sự sống của họ trong nháy mắt. Lượng sức mạnh tăng đột biến này tạo ra đủ năng lượng để băng qua một khoảng cách rất lớn.

Trong khi đó, Medivh cũng kiểm soát phần phép thuật của mình tại Azeroth. Tại một khu đầm lầy biệt lập phía đông Karazhan được gọi là Đầm Đen, ông triệu tập toàn bộ sức mạnh của Người Bảo Hộ để mở ra một cánh cổng. Nhờ vào hợp lực của ông và Gul'dan, Cánh Cổng Bóng Tối sáng rực lên và được kích hoạt, tạo ra một cầu nối giữa hai thế giới.

Thông qua cánh cổng, Gul'dan và loài orc lần đầu tiên nhìn thấy Azeroth. Thế giới mà kẻ lạ mặt trùm kín mũ kia đã hứa với hắn là có thật.

Blackhand cử những trinh sát đáng tin cậy nhất của ông ta – thành viên của hai bộ tộc Hõm Máu và Răng Nhe Đen – đi xem xét phía bên kia cánh cổng. Họ xuất hiện tại Đầm Đen và nhanh chóng thành lập một căn cứ. Một số thầy pháp hộ tống những trinh sát này. Họ trông nom việc xây dựng một kết cấu bằng đá được yểm phép quanh cánh cổng phía Azeroth, nó sẽ ổn định hóa cánh cổng và cho phép nó được mở trong suốt một khoảng thời gian dài.
[image]
HÌNH: CÁNH CỔNG BÓNG TỐI TẠI ĐẦM ĐEN

Khi việc xây dựng được tiến hành, loài orc đi do thám thêm nhiều và nhiều vùng đất hơn nữa.

CUỘC GIAO ĐẤU GIỮA HAI NGƯỜI BẢO HỘ

Lượng sức mạnh ma thuật cần để mở Cánh Cổng Bóng Tối khiến cho

sự kiện này không thể che dấu nổi. Medivh đã cố dấu kín hành động của mình hết sức có thể, nhưng gần như mọi sinh vật có năng lực ma thuật tại Azeroth đều cảm thấy những gợn sóng khi cánh cổng này sống dậy.

Hầu hết không thể nhận ra được sự xáo trộn này xuất phát từ đâu. Chỉ một người duy nhất nhận ra được. Aegwynn ngay lập tức lên đường điều tra ngọn nguồn của nó.

Bà sửng sốt khi phát hiện ra Cánh Cổng Bóng Tối và những sinh vật da xanh đã thành lập một khu trại dã chiến tại Đầm Đen. Họ rõ ràng rất thù địch, và họ mang đầy dấu vết của sức mạnh fel của Quân Đoàn Rực Lửa. Aegwynn chưa từng nhìn thấy loài orc, và bà cũng chưa từng nghe nói về Draenor, nhưng bà có thể cảm thấy cầu nối giữa hai thế giới này.

Và rồi, vào một khoảnh khắc khiến bà choáng váng tới tận tâm, bà nhận ra rằng nguồn ma thuật của một Người Bảo Hộ đã được sử dụng để làm điều này. Không thể nhầm lẫn được: người duy nhất tại Azeroth có khả năng sử dụng sức mạnh *này* theo cách *này* là con trai bà, Medivh.

Bà cũng cảm thấy sự hiện diện của ma thuật fel hòa lẫn với ma thuật của ông. Aegwynn không thể hiểu nổi chuyện gì đã xảy ra, nhưng bà chỉ có thể kết luận rằng bằng cách nào đó Medivh đã liên kết với Quân Đoàn.

Với trái tim trĩu nặng, bà lên đường đi ngăn cản ông.

Được hộ tống bởi một con rồng xanh tên là Arcanagos – một trong số những đồng minh ít ỏi bà có được trong suốt những năm ở ẩn – bà đi tới Karazhan để đối mặt với Medivh. Tòa tháp đông nghịt người, chứa đầy những quý tộc đang chờ đợi một ngày hội thú vị khác.

Ban đầu Aegwynn bước vào tòa tháp một mình, mong rằng bà có thể thuyết phục Medivh từ bỏ sức mạnh của mình trong hòa bình. Chuyện đó không thể xảy ra được. Sinh vật mà bà phải chiến đấu lại cái ngày hôm đó không phải là Medivh mà là Sargeras. Chúa tể Quân Đoàn Rực Lửa đã đoạt toàn quyền kiểm soát tâm trí Người

Bảo Hộ, áp đảo mọi suy nghĩ và ký ức của ông, kiểm soát mọ hành động của ông.

Sargeras tiết lộ cho Aegwynn biết rằng bóng tối bên trong con trai bà cũng chính là bóng tối mà bà từng cảm thấy lúc còn là một Người Bảo Hộ. Nó chẳng liên quan gì đến sức mạnh hay gánh nặng của bà. Sargeras đã chuyển một phần linh hồn mình vào bà khi họ đánh nhau rất lâu về trước tại Bắc Liệt, và gã đã ẩn náu bên trong vị pháp sư cho tới khi bà hạ sinh con trai mình.

Aegwynn choáng váng trước sự thật này. Bà chẳng hề thắng được Sargeras vào cái thời điểm cách đây nhiều năm về trước; gã đã thắng bà. Bóng tối đã ám lên người bà không phải là do gánh nặng của việc trở thành Người Bảo Hộ, mà là từ kẻ thù lớn nhất đang nhất ẩn trong linh hồn bà. Bà đã khiến cho con trai mình phải sống cuộc sống làm nô lệ cho Quân Đoàn sao? Toàn bộ thời gian làm Người Bảo Hộ của bà là vô nghĩa sao? Thông tin này có thể sẽ đập nát trái tim một con người bình thường, nhưng không phải Aegwynn. Bà không để bản thân mình rơi vào tuyệt vọng. Không, bà trở nên *tức giận*. Bà sẽ đánh bại Sargeras ngay tại đây và ngay bây giờ, kể cả khi điều đó có nghĩa là phải tấn công người con trai yêu quý của mình.

Và rồi, Aegwynn và Sargeras lại một lần nữa giao đấu với nhau. Những đòn đánh của trận đấu này rung chuyển đến tận nền móng tòa tháp. Những người tới tham dự cố chạy thoát. Arcanagos nhảy vào giữa cuộc đấu ngay đúng lúc phép thuật của Sargeras tạm thời vô hiệu hóa được Aegwynn.

Mặc dù là một con rồng, Arcanagos vẫn hoàn toàn bị áp đảo. Sargeras hạ gục ông, thiêu cháy sinh vật này từ trong ra ngoài, cho tới khi tất cả những gì còn lại chỉ là một bộ xương.

Việc mất đi người bạn của mình khiến Aegwynn càng tức giận hơn nữa, và bà sử dụng cơn thịnh nộ này để tự giải phóng mình khỏi phép thuật của Sargeras. Thủ lĩnh của Quân Đoàn có thể có đang kiểm soát được toàn bộ sức mạnh của một Người Bảo Hộ, nhưng bà lại có tới hàng thế kỷ kinh nghiệm. Khi trận chiến vĩ đại

này tiếp tục diễn ra xuyên qua tòa tháp, Aegwynn dần dần lấy được thế thượng phong.

Sargeras trở nên tuyệt vọng. Gã buộc phải thực hiện một đòn công kích cuối cùng. Cùng với cách Gul'dan rút lấy sự sống từ những tù nhân draenei để kích hoạt Cánh Cổng Bóng Tối, Sargeras rút sự sống ra khỏi hàng trăm con người đang chạy thoát khỏi Karazhan. Chỉ có một người duy nhất là Moroes được tha.

Sargeras ép Medivh tiêu diệt Aegwynn một lần và mãi mãi. Một phần nhỏ trong tâm trí của Người Bảo Hộ vẫn kháng lại mệnh lệnh đó. Sức mạnh của ông tràn ngập sinh mạng của hàng trăm người, lại tống Aegwynn ra khỏi Karazhan và ném bà đi tới nơi khác. Medivh không biết ông đã đưa bà đi tới đâu, nhưng ông không còn cảm thấy sự hiện diện của bà ở bất cứ đâu tại Azeroth nữa.

Trận chiến đã kết thúc, sự rối loạn tràn ngập tâm trí Medivh. Vào lúc Aegwynn thất bại, Sargeras đã rút lui vào sâu trong linh hồn Medivh. Medivh chẳng có chút ký ức nào về việc gã chúa quỷ đã kiểm soát ông, nhưng ông biết rằng ông đã giao chiến với mẹ mình. Ông sợ rằng ông đã lại mất kiểm soát sức mạnh của mình một lần nữa, cũng như nhiều năm trước lúc ông rơi vào hôn mê. Lần này, thay vì chỉ giết chết cha mình, ông đã tàn sát một số quý tộc quan trọng trong vương quốc Bạo Phong.

Người sống sót duy nhất tại Karazhan là Moroes có vẻ như đã gần phát điên trước những gì ông chứng kiến. Medivh cố xoa dịu sự đau khổ của ông bằng cách xóa sạch những ký ức về ngày hôm đó khỏi đầu Moroes. Dù vậy, người đàn ông tội nghiệp này sẽ mãi mãi không được như xưa nữa.

Kể cả Karazhan cũng vậy. Nó đã trở nên đen tối, ám ảnh. Linh hồn của những con người bị giết sẽ lang thang khắp các hành lang và mặt đất trong suốt nhiều năm tiếp theo.

GARONA VÀ NGƯỜI BẢO HỘ

T

rong khi Aegwynn giao chiến với Sargeras, thêm nhiều binh lính Đại Tộc tràn qua Cánh Cổng Bóng Tối. Garona đã hộ tống đội trinh sát

đầu tiên đi qua cánh cổng, và cô báo cáo lại cho Gul'dan về việc không thể tìm thấy người lạ mặt trùm kín mũ kia ở đâu cả.

Tên thầy pháp rất tức giận. Hắn đã mong sẽ tìm được chút manh mối về bản chất thực sự của Medivh; hắn vẫn tin rằng cái người bí ẩn đó là một con quỷ giả dạng.

Khi loài orc tràn ra khắp Đầm Đen, họ đụng độ với một số thợ săn và nhà buôn con người, nhưng họ chẳng chống cự mãnh liệt là mấy trước Đại Tộc. Hầu hết con người đều bị giết, nhưng một số đã bị bắt sống. Ban đầu không hẳn là vì lý do Đại Tộc cần tra khảo họ, loài orc không thể hiểu được tiếng con người.

Nhưng Garona rất có tài trong việc học hỏi những ngôn ngữ mới, và cô dành rất nhiều thời gian nói chuyện với những tù nhân này. Cô không hỏi họ về những tuyến quân tuần tra hay những bí mật quân sự khác của Bạo Phong – những câu hỏi mà con người có thể sẽ không chịu trả lời. Tuy nhiên, hầu hết tù nhân đều rất vui vẻ cho những kẻ kỳ lạ đã bắt họ này biết vài thông tin để đổi lấy thức ăn và nước uống.

Dù vậy, vẫn có những thông tin có giá trị có thể lượm lặt được. Một tù nhân cứ chửi rủa loài orc liên hồi, bảo rằng họ đều sẽ phải trả giá. Gã cảnh báo rằng Bạo Phong có một dũng sĩ phù thủy vĩ đại có thể một tay tiêu diệt cả một đội quân troll, và rằng ông ta sẽ xử lý gọn gàng những "con thú" da xanh đã chiếm lấy Đầm Đen này.

Garona lắng nghe những tiếng chửi rủa tức giận này, và cô nắm được một cái tên và một địa điểm: Medivh, người sống trong tháp Karazhan. Nữ sát thủ của Hội Đồng Bóng Tối lên đường một mình, nhanh chóng di chuyển để mong thám thính được về tòa tháp này mà không bị phát hiện. Cô đã chọn phải khoảnh khắc tồi tệ nhất.

Sau cuộc chiến đẫm máu bên trong Karazhan, Medivh đang ở tâm trạng tồi tệ và cực kỳ cảnh giác với những kẻ xâm phạm. Ông bắt được Garona ngay cái lúc cô bước vao khu vực có thể nhìn thấy tòa tháp.

Garona tin rằng người bắt được cô sẽ tiêu diệt cô, đặc biệt khi cô nhìn Medivh. Cô không biết đây chính là người lạ mặt đã viếng

thăm Draenor để lập hiệp ước với Đại Tộc, nhưng cô nhận ra một bóng tối vĩ đại đang ẩn náu bên trong ông.

Nhưng Medivh không giết cô. Cô không hề có thông tin gì mà ông cần, và cô rất hiếu kỳ. Ông chưa từng thấy cô trong những lần viếng thăm Draenor, và ông cũng chẳng hề nhắc đến những chuyến đi đó với cô. Cô không thực là orc cũng không thực sự là draenei. Garona là một kẻ bị ruồng bỏ, và ông đồng cảm với điều đó. Hơn thế nữa, cô lại đặc biệt thông minh. Garona đã có thể nói tiếng con người khá tốt. Medivh dạy cho cô thêm những từ ngữ câu cú mới. Cô nhanh chóng nắm bắt được.

Rõ ràng là Garona chẳng phải mối đe dọa đối với ông, và nhờ vào sự tàn độc liên miên của Gul'dan, cô cũng chẳng thực sự ưa thích gì Đại Tộc. Medivh quyết định rằng tốt nhất nên có được một người đồng minh – hoặc thậm chí là một người bạn – trong loài orc hơn là có thêm một linh hồn khác ám ảnh ngôi nhà của mình. Ông trả tự do cho Garona, nhưng ông cũng đưa cho cô một lời mời: cô có thể trở về Karazhan bất cứ khi nào cô muốn.

Khi tới được Cánh Cổng Bóng Tối tại Đầm Đen, Garona kể cho Gul'dan về những gì cô biết được. Cô không hề biết, tên thầy pháp đã nhìn thấy được những gì cô thấy. Gul'dan nắm được trí óc nữ sát thủ của hắn, và hắn vẫn luôn nhìn thông qua đôi mắt của cô khi cô gặp Medivh. Hắn nhận ra được những gì cô không thể nhận ra: Medivh không ai khác chính là kẻ lạ mặt bí ẩn đã tới Draenor. Ông là một con người ư? Chỉ thế thôi sao? Gul'dan cho rằng có thứ gì đó… hơn cả thế nữa. Có thể là một chỉ huy giấu mặt của Quân Đoàn Rực Lửa.

Gul'dan quyết định rằng một khi sự hữu dụng của Medivh đã kết thúc, hắn sẽ tự tay giết chết vị pháp sư này.

Đầu tiên, hắn cần phải biết vị trí Ngôi Mộ của Sargaras. Hắn bảo Garona rằng có thể Medivh đang giữ những thông tin hữu dụng trong hang ổ của ông. Tên thầy pháp lệnh cho nữ sát thủ đào bới bất cứ thông tin gì có thể từ tòa tháp của vị pháp sư.

CUỘC ĐỤNG ĐỘ ĐẦU TIÊN

K
hi càng lúc có nhiều orc tràn vào Azeroth, tin tức về những sinh vật bí ẩn ẩn náu quanh Đầm Đen truyền tới Bạo Phong. Tin đồn lan truyền giữa các phố phường. Họ có phải là những linh hồn thù hận không? Là loài troll được vũ trang bằng một loại sức mạnh mới chăng? Liệu có phải là một chủng tộc lạ lẫm băng qua Biển Lớn tới gây chiến với loài người? Chẳng có tin đồn nào hợp lý cả.

Vua Llane cử Chỉ Huy Lothar đi tìm hiểu sự thật. Ông dẫn theo một đạo quân kỵ sĩ nhỏ và trinh sát khu Đầm Đen. Không lâu sau Lothar đụng độ với Đại Tộc. Lần đầu tiên loài orc giao chiến với các kỵ sĩ Bạo Phong, hứa hẹn cho một chuỗi những cuộc đấu đẫm máu.

Các binh sĩ của Lothar dành được một số chiến thắng nhất định với kẻ thù. Nhưng với từng orc họ giết được, dường như có hai tên nhảy vào thế vị trí. Con người nhận thấy họ càng lúc càng bị áp đảo về số lượng trong những trận chiến về sau, và cuối cùng Lothar buộc phải rút lui. Không có lý nào lại như thế được. Bằng cách nào kẻ thù lại có thể bổ sung quân số nhanh như vậy chứ?

Lothar và quân của ông vẫn chưa vào đủ sâu trong Đầm Đen để tìm thấy Cánh Cổng Bóng Tối. Nơi này bị kẻ thù của họ canh gác rất cẩn thận. Lothar báo tin về cho Vua Llane rằng những kẻ xâm lược đang nhận được viện binh từ đâu đó. Vương quốc cần sẵn sàng cho một cuộc chiến toàn diện.

Trong khi đó, loài orc báo cáo về cho Thống Chiến Blackhand, báo cho ông ta biết rằng những con người nơi đây giờ đã biết về sự tồn tại của họ. Thời gian chuẩn bị và trinh thám đã kết thúc.

Đệ Nhất Chiến Tranh sắp sửa bắt đầu.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bạo Phong: Stormwind

Bắc Liệt: Northrend

Biển Lớn: Great Sea

Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal

Con người: human
Đại Tộc: Horde
Đầm Đen: Black Morass
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Người Bảo Hộ: Guardian
Pháp sư/ phù thủy: mage/ wizard/ sorcerer
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
(tộc) Răng Nhe Đen: Black Tooth Grin (clan)
Rồng: dragon
Rồng xanh: blue dragon
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Tộc trưởng: chieftain

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (4/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

HỌC TRÒ CỦA NGƯỜI BẢO HỘ

Trận chiến xảy ra giữa Aegwynn và Medivh không hề bị thế giới chú ý đến – một sự thật khiến Người Bảo Hộ phải ngạc nhiên.

Không có nhân chứng nào còn sống với ký ức còn nguyên vẹn, và cái chết của khá nhiều quý tộc không hề gây nên sự náo động mà Medivh tưởng sẽ đến. Giờ đây, cả vương quốc Bạo Phong đang chú ý tới những câu chuyện về loài "orc" man rợ tràn ra từ Đầm Đen. Karazhan không ở xa nơi đó; sự biến mất bí ẩn của những quý tộc này dễ dàng bị lu mờ trước bước chân của loài orc.

Những cuộc tấn công các căn cứ con người của Đại Tộc thu hoàn toàn bộ sự chú ý của Hội Đồng Tirisfal và Kirin Tor. Sự xuất hiện của những sinh vật chưa từng thấy trên thế giới này – những kẻ chính xác là đã bị tha hóa bởi nguồn năng lượng của ác quỷ – vượt xa những mối lo ngại của họ về một người họ xem là một kẻ ăn chơi trẻ con và hư hỏng.

Dù vậy, hội đồng vẫn chưa quên Người Bảo Hộ. Giờ đây, hơn bao giờ hết, họ cần ông trở thành đồng minh. Họ cố liên lạc một lần nữa bằng cách đề nghị Kirin Tor cử một trong những pháp sư tập sự của chính họ cho ông ta.

Anh chàng tập sự này có tên là Khadgar. Anh đã tỏ ra cực kỳ có triển vọng trong việc học tập tại Kirin Tor, nhưng thứ mà anh không muốn nhất là phục vụ một pháp sư nóng nảy xa cách từ xưa đến nảy chỉ luôn đánh đuổi những người học việc khác. Dù vậy, anh

không có sự lựa chọn. Kirin Tor đã ra lệnh, và Khadgar buộc phải tuân theo.

Lúc bắt đầu việc học nghề của mình, Khadgar đã xác nhận được nỗi sợ hãi lớn nhất của mình. Karazhan dường như đang héo mòn trong sự bệnh tật, và Medivh thay đổi tính khí nhanh đến khủng khiếp. Tệ hơn nữa, dường như tòa tháp này đang bị nguyền rủa theo một cách nào đó. Khadgar thường thoáng thấy những linh hồn lang thang và những hình ảnh đáng lo ngại về quá khứ, hiện tại, và tương lai.

[image]*HÌNH: HIỆN THỰC BỊ BÓP MÉO TẠI KARAZHAN*

Nhưng trong khi những người học việc khác thất bại trước thử thách của Medivh, Khadgar lại vượt qua. Anh chàng pháp sư vẫn luôn tỏ ra sáng dạ, kể cả khi đối mặt với những nhiệm vụ nguy hiểm.

Medivh quyết định không loại bỏ người học việc mới này. Chắc chắn là sẽ rất rủi ro khi giữ anh chàng này ở lại. Nhưng Medivh giờ đã trở nên cô đơn hơn bao giờ hết, và Khadgar rất thông minh, sáng dạ, và khao khát được học hỏi.

Medivh tiết lộ cho Khadgar thông tin mà những người thầy hội Kirin Tor không nói ra: Medivh là một Người Bảo Hộ. Hội Đồng Tirisfal đang lo lắng về ông. Đó là lý do tại sao hội Kirin Tor lại cử Khadgar đi làm gián điệp dù anh không có chủ ý.

Khadgar ngạc nhiên nhưng không hề nản lòng. Thực ra, anh rất thích thú. Anh cũng không hề có ý định bỏ việc học tập tại đây, khi mà anh có thể được học tập từ một Người Bảo Hộ, người pháp sư hùng mạnh nhất trên thế giới này.

HỒN MA VÀ BÓNG TỐI

Không lâu sau khi tới Karazhan, Khadgar nhận được một điềm báo kỳ lạ. Ông nhìn thấy mình lúc ấy đã là một người đàn ông già với mái tóc bạc, dẫn quân gây chiến với những kẻ thù có nước da xanh lục. Anh cũng đã nghe về cuộc xâm nhập của loài orc, nhưng giống như hầu hết mọi người, anh không biết đâu là thật và đâu là lời đồn.

Nhưng những sinh vật trong viễn cảnh này trùng khớp với lời miêu tả về loài orc mà anh từng nghe.

Khadgar kể cho Medivh những gì anh thấy. Người Bảo Hộ giả vờ tỏ ra không biết, ông nói rằng ông chẳng biết mấy về loài orc. Ông bảo rằng ông đã ở trong Karazhan quá lâu tới nỗi ông không nghe được mấy tin về cuộc xung đột ở phương nam. Đã đến lúc sửa chữa điều này. Hai pháp sư cưỡi bằng sư bay trên Đầm Đen để trinh sát nơi đây. Hình ảnh loài orc tập hợp tại đó khiến Khadgar sững sờ. Đội quân của họ thật to lớn, và nó cứ tăng dần lên theo từng phút một.

Một thầy pháp orc phát hiện ra hai pháp sư từ dưới mặt đất và tung nguồn sức mạnh fel về phía họ. Medivh hối thúc Khadgar tiêu diệt kẻ thù của mình. Khadgar cố gắng đánh bại đối thủ, và cuối cùng nhờ có sự trợ giúp của Người Bảo Hộ thì anh mới thành công.

Medivh và Khadgar cũng bắt gặp Lothar. Vị kỵ sĩ đang dẫn binh sĩ đi làm một nhiệm vụ trinh sát tại đây, và tấn công bất cứ orc nào họ bắt gặp. Lothar biết rằng Medivh vẫn còn bị ảnh hưởng bởi nguồn sức mạnh ông giải phóng lên đầu quân Gurubashi nhiều năm trước, nhưng ông vẫn hối thúc Người Bảo Hộ quay trở lại chinh chiến. Bạo Phong cần ông để có thể đánh bại loài orc. Medivh cười đùa với lời đề nghị của người bạn cũ, bảo Lothar rằng ông rất lo lắng trước việc tiếp xúc với nguồn sức mạnh ma thuật khó kiểm soát của mình. Động cơ thực sự của Người Bảo Hộ là câu giờ cho Đại Tộc tăng cường thêm sức mạnh, không hơn không kém.

Lothar cũng nói chuyện với Khadgar, kể cho anh nghe về quá khứ đầy lo lắng của Medivh. Ông đề nghị anh chàng pháp sư không chỉ trở thành đệ tử của thầy anh mà còn là người chăm sóc cho ông.

Khadgar cố hết sức mình, nhưng anh nhanh chóng trở nên thất vọng. Sau khi gặp Lothar, Medivh càng trở nên thất thường hơn trước. Mỗi lần kéo dài suốt nhiều tiếng hoặc nhiều ngày, Người Bảo Hộ lại biến mất khỏi Karazhan. Khi ông trở về, ông gần như trở nên kiệt sức.

Điều khiến Khadgar còn lo lắng hơn nữa là khi một vị khách lạ

mặt tới tòa tháp: Garona. Anh chàng pháp sư ngay lập tức xem cô là kẻ thù, nhưng Medivh lại nồng nhiệt chào đón cô. Ông bắt Khadgar phải tôn trọng Garona.

Những ngày sau đó, Khadgar và Garona thường xuyên đấu khẩu với nhau, nhưng rồi giữa họ nhanh chóng hình thành một tình bạn. Cũng như Medivh, anh con người cũng dần tin rằng nữ bán orc này thực sự muốn quay lưng với Đại Tộc.

Nhưng cuối cùng Khadgar nhận ra thứ gì đó cực kỳ đáng lo ngại. Trước khi họ tới Đầm Đen, Người Bảo Hộ đã bảo rằng ông không hề biết nhiều về lũ orc xâm lăng này. Nhưng mà… rõ ràng là ông đã làm bạn với Garona từ lâu trước khi Khadgar trở thành đệ tử của ông.

Medivh đã nói dối.

Sự rạn nứt niềm tin này sẽ dần trở nên lớn hơn.

TRỤC XUẤT TỘC SÓI BĂNG

Loài orc đã bắt đầu ồ ạt băng qua Cánh Cổng Bóng Tối. Nhưng không phải tất cả các bộ tộc đều tới Azeroth.

Những năm sau khi Đại Tộc đánh bại người draenei, vài bộ tộc đã lạc lối trong cơn khát máu điên cuồng. Trong đó bao gồm tộc Chiến Ca hùng mạnh, tộc Tay Cụt, và tộc Nhai Xương. Thống Chiến Blackhand đã cô lập những bộ tộc hung hãn quá mức này ở những nơi khác nhau tại Bán Đảo Hỏa Ngục, nơi họ không thể làm hại phần còn lại của Đại Tộc.

Blackhand tin rằng những bộ tộc này sẽ gây rắc rối nếu ông ta cho phép họ tham gia vào cuộc xâm lược Azeroth. Thứ mà Đại Tộc không muốn nhất tại một thế giới đầy mới lạ là đồng minh của họ tấn công chính loài orc từ sau lưng.

Blackhand lệnh cho các bộ tộc rắc rối này ở lại Draenor. Ông ta biết rằng những ngày nhàn rỗi này sẽ rất nặng nề đối với họ. Điều đó sẽ thật tốt. Họ sẽ chỉ nhận được những câu chuyện về thế giới mới đầy tươi tốt này, và chỉ nhận được những phần chiến lợi phẩm nhỏ nhoi. Vài tháng chờ đợi sẽ buộc những orc này hình thành

những hành vi tốt. Nếu họ vẫn còn bị mất kiểm soát, họ sẽ ở lại Draenor mà mục ruỗng, Blackhand sẽ không cần phải quan tâm.

Hầu hết những bộ tộc còn lại đều đi qua Cánh Cổng Bóng Tối: Đá Đen, Răng Nhe Đen, Hõm Máu, Đao Lửa, Hàm Rồng, và Búa Hỗn Mang.

Bộ tộc Sói Băng cũng băng qua đó. Trong năm vừa qua, Tộc Trưởng Durotan vẫn tiếp tục nghi ngờ về động cơ và Gul'dan và phản đối việc sử dụng ma thuật fel. Mặc dù rất ghê tởm trước những kẻ lãnh đạo Đại Tộc, ông vẫn đem người băng qua Cánh Cổng Bóng Tối. Chẳng hề có tương lai khi ở lại Draenor; chỉ tại Azeroth họ mới có thể sống sót qua những thế hệ sau.

Ban đầu tộc Sói Băng cũng chống lại con người bên cạnh các bộ tộc khác, nhưng vận mệnh của họ không ở cùng với Đại Tộc. Sau đó Gul'dan bí mật đối mặt với Durotan. Tên thầy pháp bảo ông rằng bộ tộc của ông không còn là một phần của Đại Tộc nữa và tộc Sói Băng phải rời Đầm Đen ngay lập tức. Nếu họ dám quay trở lại, nếu họ dám liên hệ với *bất cứ* thành viên nào của Đại Tộc, Gul'dan cảnh báo sẽ tiêu diệt toàn bộ nam nữ và trẻ em của tộc Sói Băng.

Durotan không muốn phải rời khỏi những orc đồng bào của mình, nhưng ông vừa hay tin rằng bạn tình của ông là Draka đang có mang. Ông không muốn bà, hay đứa con còn chưa ra đời của họ gặp nguy hiểm bằng cách thử đối đầu với cơn thịnh nộ của Gul'dan. Và ông biết rằng Gul'dan đã tha chết cho họ – nếu Durotan bị giết, ông sẽ trở thành một kẻ chết vì đạo và khiến phần còn lại của Đại Tộc trở nên cảnh giác.

Durotan và bộ tộc tiến về phương bắc. Hành trình này thật đáng sợ. Địa hình của Azeroth thật lạ lẫm, và con người Bạo Phong xem tất cả orc đều là kẻ thù. Nhưng tộc Sói Băng có được một lợi ích – những linh hồn nguyên tố sống tại Azeroth, và chúng rất mạnh mẽ.

Việc khám phá ra các linh hồn bản địa tại Azeroth khiến một trong những cựu pháp tăng của bộ tộc là Drek'Thar rung động. Nó nhắc nhở ông về di sản ông đã bỏ lại tại Draenor. Drek'Thar từ bỏ việc sử dụng ma thuật fel và thỉnh cầu các nguyên tố trợ giúp, và

ông nhận được một món quà nhỏ. Các linh hồn chỉ cho ông thấy một con đường dẫn tới một dãy núi xa xôi phủ đầy tuyết xa tít phương bắc. Nó có khí hậu khá tương đồng với khí hậu tại Dãy Băng Hỏa. Bộ tộc ngay lập tức lên đường đi tìm dãy núi đó.

ĐẠI TỘC XÂM LĂNG

Cuộc chiến tranh chinh phạt của Đại Tộc đã thực sự bắt đầu. Thống Chiến Blackhand lệnh cho các đội quân tấn công di chuyển về hướng bắc và hướng tây, chọc sâu vào lãnh thổ Bạo Phong. Không cần phải bí mật nữa; Blackhand muốn kích động sự tức giận của con người, tin rằng những sinh vật nhỏ bé hơn kia sẽ trở nên thiếu hiệu quả trong cơn thịnh nộ.

Những cuộc tấn công đầu tiên của Blackhand chỉ là để khiến dân cư con người sợ hãi. Nhiều ngôi làng tại Rừng Sáng, Tây Hạ, và phía nam Dãy Núi Đỉnh Đỏ sụp đổ trước Đại Tộc, những cư dân hoặc bị giết hoặc bị buộc phải chạy trốn. Khi quân tuần tra Bạo Phong tới để đánh đuổi loài orc, họ đã đi mất. Họ không giống như bất cứ kẻ thù nào con người từng đối mặt.

Những nhà lãnh đạo Bạo Phong hiểu rằng cuộc chiến đã bước sang một giai đoạn mới. Vua Llane nhanh chóng gạt bỏ mọi suy nghĩ về việc làm theo cách mà cha ông là Barathen đã từng muốn làm với loài troll. Không thể trì hoãn được nữa. Loài orc đang có ý định chinh phạt.

Vua Llane phong cho Lothar là "Dũng Sĩ Nhà Vua," cấp bậc cao nhất trong quân đội vương quốc, và ông trao cho ông ấy nhiệm vụ chấm dứt mối đe dọa của loài orc. Lothar quyết định sử dụng sự cơ động của kẻ thù để chống lại họ. Từ những báo cáo của trinh sát, ông nhận ra được cách tác chiến của Đại Tộc. Ông cho phục kích dọc đường rút lui của quân orc, trao một số lượng lớn binh sĩ vào quyền chỉ huy của một kỵ sĩ trung thành là Gavinrad Tàn Khốc. Đôi lúc những nhóm nhỏ các kỵ sĩ con người này có thể hạ gục cả một đội quân tấn công của orc mà không hề có thương vong.

Và cả loài orc cũng nhận ra rằng con người cũng không hề giống

bất cứ kẻ địch nào họ từng đối mặt. Các giáo sĩ Bạo Phong kêu gọi Thánh Quang chữa trị cho những người bị thương, trong khi các pháp sư tàn phá Đại Tộc bằng khả năng kiểm soát bí thuật. Dù cho loài orc từng đụng độ với những nguồn sức mạnh này trước đây khi họ gây chiến với người draenei, con người lại sử dụng khả năng này theo những cách khác.

Và rồi là các kỵ sĩ trên lưng ngựa. Những binh sĩ cơ động với giáp trụ hạng nặng có khả năng áp đảo những kỵ lang orc và chạy thoát khỏi phục kích. Đối diện với những kẻ địch dẻo dai và có tính cơ động cao này, loài orc buộc phải thích nghi theo những cách họ chưa từng gặp phải.

Tại Thành Phố Bạo Phong, Vua Llane đã rung hồi chuông báo động. Ông cử nhiều người đưa thư tới các vương quốc con người khác, cảnh báo họ về những kẻ xâm lược với làn da xanh lục đáng sợ đã xuất hiện một cách bí ẩn trên thế giới này. Ông yêu cầu được giúp đỡ, nhưng không nhận được gì cả.

Không có bất cứ nhà lãnh đạo nào tại lục địa này tin vào những báo cáo của Llane. Lordaeron, quốc gia có nhiều khả năng sẽ trợ giúp nhất, lại nhận được những thông tin trái ngược. Một quý tộc từ Bạo Phong tới thăm nơi đây đã thu hút rất nhiều sự chú ý của hoàng gia Lordaeron khi gã công khai chế giễu Vua Llane, cho rằng cuộc đụng độ đó thật ra chỉ là một chiến tranh nổi loạn của những công dân bất mãn. Lordaeron gửi lời hồi âm lịch sự tới Llane, chúc ông may mắn với "bất cứ kẻ nào đang gây rắc rối cho ông." Không hề có binh sĩ nào được cử đến để trợ giúp Bạo Phong.

Điều nay là bởi trong mấy thập kỷ gần đây Bạo Phong đã có tiếng là biệt lập, điều khiến cho nhiều quốc gia khác cho là kiêu ngạo. Vương quốc rất lấy làm tự hào về việc tự mình đứng vững.

Giờ nó chẳng còn có sự lựa chọn nào khác.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bán Đảo Hỏa Ngục: Hellfire Peninsula

Bạo Phong: Stormwind
Bằng sư: gryphon
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Con người: human
Dãy Băng Hỏa: Frostfire Ridge
Dãy Núi Đỉnh Đỏ: Redridge Mountains
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
(tộc) Đao Lửa: Burning Blade (clan)
Đầm Đen: Black Morass
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Giáo sĩ: cleric
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Tirisfal: Council of Tirisfal
Kỵ lang: raider
Kỵ Sĩ Nhà Vua: King's Knight
Nguyên tố: element
Người Bảo Hộ: Guardian
Pháp sư: mage
Pháp tăng: shaman
Quỷ: demon
(tộc) Răng Nhe Đen: Black Tooth Grin (clan)
Rừng Sáng: Brightwood
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
Tây Hạ: Westfall
Thánh Quang: Holy Light
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Tộc trưởng: chieftain

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (5/7)

SỰ KHÁNG CỰ CỦA QUÂN GURUBASHI

Hầu hết những cuộc tấn công của Đại Tộc đều nhằm về hướng bắc tới Bạo Phong. Nhưng có một số ít đội quân tấn công lại hướng về khu rừng rậm tại Thung Gai Siết ở hướng tây. Tộc Trưởng Kilrogg Deadeye và tộc Hõm Máu dẫn đầu đội quân này – nơi đây gợi cho họ nhớ lại về quê hương của họ, và họ có mục tiêu là chiếm lấy nó cho chính họ.

Loài orc không hề biết, Gai Siết là thuộc địa của bộ lạc Gurubashi. Cũng như khi con người xâm phạm vào lãnh thổ của họ nhiều năm trước, loài troll cũng liên kết lại để chống lại mối đe dọa mới này. Trong khu rừng rậm, cuộc chiến diễn ra dữ dội không tả xiết. Loài troll biết cách gieo rắc nỗi sợ hãi vào tim kẻ thù… nhưng tộc Hõm Máu cũng vậy. Hàng thế hệ sống sót trong rừng rậm chứa đầy tàn dư của Khối Thường Xanh đã gây dựng nên bản năng man dại trong khả năng chiến đấu của những orc này.

Cho dù thế, tộc Hõm Máu cũng lâm vào tình thế cực kỳ bất lợi. Dường như họ áp đảo quân Gurubashi về mặt quân số trong mọi cuộc giao đấu, nhưng loài troll lại biết quá rõ về nơi đây. Họ sẵn sàng từ bỏ một mảng rừng lớn để kéo loài orc vào sâu trong lãnh thổ Gurubashi. Sau đó loài troll sẽ tiến hành những cuộc phục kích đẫm máu từ tất cả mọi hướng, gây ra những tổn thất kinh hoàng cho tộc Hõm Máu.

Nếu quân Gurubashi chưa bị suy yếu sau cuộc tấn công Bạo Phong – và bởi việc Medivh bảo vệ thành phố đó như thế nào – họ hẳn đã

có sức mạnh ngang ngửa với Đại Tộc. Nhưng loài troll không thể tập hợp đủ số lượng để làm bất cứ việc gì khác ngoài những chiến dịch du kích trong rừng rậm.

Nhưng như thế cũng là quá đủ. Khi Thống Chiến Blackhand biết được có bao nhiêu orc đã chết tại Thung Gai Siết – mà không đạt được lợi ích rõ ràng nào – ông đã lệnh cho tộc Hõm Máu rút lui và cùng tham gia chiến đấu chống lại con người. Đại Tộc sẽ xử lý loài troll rắc rối kia sau.

Quân Gurubashi không hề truy đuổi loài orc khi họ rút ra khỏi rừng rậm. Loài troll vẫn ở lại trong thuộc địa của mình, luôn cảnh giác trước bất cứ cuộc xâm lược nào khác.

THÁNH HỘI CÁC GIÁO SĨ QUẬN BẮC

1 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Giao tranh với Đại Tộc là một việc khó khăn với Bạo Phong. Những vết thương gây ra do những loại vũ khí hùng mạnh của loài orc có thể khiến một con người chảy máu tới chết trong vòng vài phút.

Một trong những nguồn hi vọng lớn nhất trên chiến trường là một nhóm giáo sĩ mạo hiểm cả tính mạng của mình để chữa trị cho các binh sĩ bị thương trong chiến đấu. Thánh Hội các Giáo Sĩ Quận Bắc đều cử thành viên đi hộ tống tất cả những đội quân tuần tra lẫn những đạo quân lớn của Bạo Phong vào trận mạc, như họ vẫn thường làm trong quá khứ.

Những giáo sĩ này có nguồn gốc từ Giáo Hội Thánh Quang tại Lordaeron. Rất lâu về trước, họ đã thành lập Tu Viện Quận Bắc tại Bạo Phong và trở thành thành phần quan trọng của vương quốc. Các giáo sĩ đã có mặt trên chiến trường của nhiều cuộc giao tranh, bao gồm cả Chiến Tranh Gnoll và chiến tranh chống lại quân Gurubashi. Có lúc, lòng trắc ẩn của họ đã giữ cho họ được an toàn trên chiến trường. Các giáo sĩ được biết là có từng chữa trị cho những gnoll và troll bị thương trong quá khứ.

Nhưng đó không phải là điều xảy ra với Đại Tộc. Loài orc tàn nhẫn nhắm vào tất cả giáo sĩ mà họ tìm thấy, biết rằng những y sư

này sẽ có thể đưa những con người bị thương trở lại chiến đấu. Nhiều giáo sĩ đã hi sinh; không có áo giáp hay vũ khí, họ không thể làm được gì trước cơn thịnh nộ của Đại Tộc.

Mặc dù với nhiều mất mát trong hàng ngũ, các giáo sĩ chưa từng ngần ngại mà không tham gia vào cuộc chiến. Sự dũng cảm của họ trở thành huyền thoại trong quân lực Bạo Phong.

NHÂN LOẠI VÀ THÁNH QUANG

Sự hi sinh và lòng dũng cảm là những nguyên tắc cơ bản của Giáo Hội Thánh Quang. Giáo hội có nguồn gốc từ hơn hai ngàn năm trước, tới tận thời hỗn loạn của Chiến Tranh Troll. Một vị tướng con người là Lordain đã quên thân mình mà liều mạng để cản chân một đội quân troll Amani mạnh áp đảo đang đe dọa tiêu diệt cả một đội quân liên minh của con người. Một trong những người mà ông cứu được là em gái mình, một chiến binh danh tiếng tên là Mereldar.

Khi cuộc chiến kết thúc, Mereldar nguyện dâng hiến bản thân cho việc chăm sóc những cựu binh bị thương của nhân loại. Chính bà là người đầu tiên nói với người khác về những hình ảnh của Ánh Sáng. Trong giấc mơ của bà, Mereldar nhìn thấy năm hình thù kỳ lạ, không phải con người, và tràn đầy thứ sức mạnh thần thánh. Họ truyền vào trí óc bà sự thông thái của những sự thiêng liêng, bảo vệ, công lý, trừng phạt, và đồng cảm. Khi bà thực hiện những bài giảng không lời này vào thực tiễn, dường như sức mạnh đang chảy tràn trong người bà. Những bệnh nhân bà chăm sóc nhận thấy vết thương của họ lành lại và bệnh tật của họ tan biến.

Những con người khác cũng bảo là cũng từng thấy những hình ảnh đó. Mereldar đi gặp họ, và họ cùng nhau chuyển sự thông thái của thứ sức mạnh cao thượng này lên giấy viết. Từ việc giảng dạy những cuốn sách này, một tôn giáo được lập nên. Nó dựa trên chủ nghĩa quên thân, và một niềm tin rằng Ánh Sáng cư ngụ trong tất cả mọi thứ. Sự lan truyền của nó dần lan tỏa niềm tin vào Tháng Quang và trở thành tôn giáo chiếm vị trí lớn nhất của con người.

Nhiều thế kỷ sau, các thủ lĩnh của Lordaeron thành lập những truyền thống và hệ thống niềm tin khác nhau dựa trên Ánh Sáng. Từ việc này,

Giáo Hội Thánh Quang được thành lập. Lordaeron trở thành nhà của giáo hội này. Nó trở thành điểm đến quen thuộc cho những người lữ hành tìm kiếm phương thức chữa bệnh, sự thông thái, và sự thanh thản.

Con người không phải chủng tộc đầu tiên tại Azeroth sử dụng Thánh Quang. Nhưng họ rất có ái lực với nó, gần như là di sản thừa kế của họ. Nhân loại theo dấu nguồn gốc tới các vrykul, những người bán khổng lồ được tạo ra bởi các vệ thần bí ẩn. Những vệ thần siêu phàm này đã tạo hình nên Azeroth, và một số trong số họ có khả năng kiểm soát Thánh Quang.

Giáo hội xây dựng lên những ngôi đền và điện thờ khắp những vùng đất nằm rải rác khắp nơi của con người, và nó tạo ra hệ thống cấp bậc của các thủ lĩnh tôn giáo để trông nom các môn đồ. Nơi quan trọng nhất để cúng bái nằm tại Đông Đông tươi tốt. Trong số những thánh địa lâu đời nhất và được sùng kính nhất là Nhà Thờ Hi Vọng Ánh Sáng, Thung Cốn, Andorhal, và Bàn Tay Của Tyr.

THÁNH CA HỖN MANG

Khi cuộc chiến tranh với Bạo Phong thực sự diễn ra, bộ tộc Búa Hỗn Mang trở thành ngọn nguồn khó chịu đối với Thống Chiến Blackhand. Các chiến binh của bộ tộc này thường xuyên bất tuân mệnh lệnh, và rất nhiều thành viên của họ đã rời đi, chưa từng quay trở lại.

Blackhand có ý định lấy họ "làm gương" và tiêu diệt toàn bộ bộ tộc này. Gã pháp sư ogre Cho'gall xen ngang. Gã vẫn luôn là thủ lĩnh không chính thức của tộc Búa Hỗn Mang, và gã đề nghị trở thành tộc trưởng chính thức của họ nhằm giữ họ theo đúng nề nếp. Gã thống chiến cho phép gã làm thử, và ông ta khác ngạc nhiên và hài lòng khi thấy Cho'gall có thể chấm dứt vấn đề kỷ luật này gần như chỉ sau một đêm. Tộc Búa Hỗn Mang trở thành những binh sĩ dễ bảo và có tính hiệu quả cao, và Blackhand gạt bỏ sai lầm trong quá khứ của họ ra khỏi suy nghĩ.

Sự thành công của Cho'gall nằm ở việc gã hiểu rất rõ về tộc Búa

Hỗn Mang và niềm tin của họ. Họ là một bộ tộc hòa hợp với năng lượng bóng tối, một dân tộc tôn thờ sức mạnh của Hư Vô. Cái lúc họ tới Azeroth, họ đã nghe thấy tiếng gọi của Hư Vô lớn hơn và rõ ràng hơn bao giờ hết. Có những sinh vật của bóng tối ở đây, những thực thể kinh khủng của hỗn loạn, bị giam cầm tại những địa điểm khác nhau nhưng vẫn còn sống và nóng lòng muốn tha hóa Azeroth.

Tộc Búa Hỗn Mang đang nghe thấy lời thì thầm của các Cổ Thần cổ xưa. Những thực thể này sống trong những nhà tù bị phù phép sâu bên dưới mặt đất. Việc tìm thấy chúng đã khiến tộc Búa Hỗn Mang không thể chịu nổi, khiến những orc này rơi vào trạng thái mê mẩn hoàn toàn.

Điều này được bộ tộc xem là dấu hiệu của vận mệnh. Tộc Búa Hỗn Mang đã tìm thấy nơi họ thuộc về – một nơi mà họ có thể đem lại Thời Khắc Hỗn Mang.

Sự hiện diện của các Cổ Thần đã tác động rất lớn lên Cho'gall. Dù cho gã tin rằng Hư Vô là một nguồn sức mạnh hùng mạnh, gã lại chẳng mấy quan tâm tới sự say mê điên cuồng của tộc Búa Hỗn Mang với những vị thần bóng tối này. Giờ đây, gã đã có bằng chứng về sự tồn tại của chúng.

Cho'gall đồng ý giúp bộ tộc cuồng tin này thực hiện lời tiên tri về tận thế này, và gã đem các thành viên của nó vào khuôn khổ chỉ bằng một đề nghị duy nhất. Gã bảo họ rằng Thời Khắc Hỗn Mang không còn xa nữa, và rằng sự thành công của Đại Tộc sẽ là cách tốt nhất để đạt tới thời điểm đó.

Cho tới khi đó, họ cần phải thể hiện ra mặt với Thống Chiến Blackhand và tuân theo những chủ nhân *thực s*ự của họ một cách bí mật. Bộ tộc này đồng ý. Các Cổ Thần có vẻ như rất hài lòng với sự thèm khát chiến đấu và hủy diệt của Đại Tộc, vậy nên cũng không phải hi sinh lớn lao cho lắm nếu tiếp tục chinh phạt thế giới này.

Nhiều tuần lễ trôi qua và Cho'gall dần hòa hợp với các Cổ Thần, gã đóng lời tiên tri của tộc Búa Hỗn Mang lên làn da của những orc Người Xám. Sau đó gã lột phần da thịt đó ra để tạo thành những trang giấy, tạo ra một cuốn sách để biên soạn những điều răn dạy

của Hư Vô. Cuốn sách này, cuốn *Thánh Ca Hỗn Mang*, sẽ trở thành nguồn sức mạnh và động cơ hành động cho những môn đồ của Cổ Thần suốt hàng thập kỷ.

CÁC CỔ THẦN

Rất lâu về trước, các chúa tể hư vô bắt đầu phân tán các hiện thân vật lý của sức mạnh của chúng khắp vũ trụ. Những sinh vật kỳ quái này được gọi là các Cổ Thần, và mục đích của chúng là tìm và tha hóa một titan mới sinh. Hầu hết tay chân của các chúa tể hư vô đều thất bại, nhưng có một số kẻ gần như đã thành công.

Một số Cổ Thần đáp xuống Azeroth cổ xưa và bắt đầu bao phủ linh hồn vị titan đang say ngủ của nó trong bóng tối. Chúng nô dịch các nguyên tố bản địa của thế giới và thống lĩnh hầu hết mặt đất nguyên thủy. Trước khi các Cổ Thần kịp hoàn thành việc tha hóa linh hồn thế giới của Azeroth, Aggramar và các titan khác đã phát hiện ra sự hiện diện của chúng.

Một cuộc chiến vĩ đại đã nổ ra để dành quyền kiểm soát Azeroth. Các titan và chân tay đã chiến thắng một cách sát sao, và họ đã tống giam các Cổ Thần trong những ngôi mộ nằm sâu dưới lòng đất. Nhưng những thực thể này không thể bị kìm hãm mãi được. Sức ảnh hưởng của các Cổ Thần dần len lỏi khắp thế giới, và nhiều sinh vật rơi vào sự kiểm soát của chúng. Có lẽ tên đầy tớ hùng mạnh nhất trong số đó là Thần Long Đại Diện đen, Deathwing.

SỰ BẤT CHẤP CỦA TỘC SÓI BĂNG

T

rong khi Đại Tộc tiếp tục gây chiến, tộc Sói Băng bị trục xuất di chuyển về hướng bắc. Họ tránh được gần như tất cả cuộc đụng độ với con người nhờ vào sự trợ giúp của các nguyên tố. Không lâu sau khi tộc Sói Băng tới được ngôi nhà mới này, Dãy Núi Alterac, Draka hạ sinh ra một cậu bé bà đặt tên là Go'el.

Đây đáng ra phải là khoảnh khắc tuyệt vời đối với Draka và Durotan. Thay vì vậy, họ lại thấy kinh hoàng. Làn da của con trai họ có màu xanh lục. Cậu đã bị ảnh hưởng bởi lời nguyền trong dòng máu loài orc. Với Durotan, đây chính là giọt nước làm tràn ly. Hiệp

ước của Gul'dan với các chủ nhân của hắn đã nguyền rủa cả chủng tộc orc suốt tất cả các thế hệ.

Ông quyết định rằng ông không thể đứng im mà nhìn lực lượng hắc ám này kiểm soát Đại Tộc, cho dù hậu quả đó là gì. Cả Draka cũng vậy.

Durotan và Draka bảo tộc Sói Băng ở lại trong núi và xây dựng cuộc sống mới trong khi họ quay trở lại Đại Tộc để tiết lộ sự thật. Tộc trưởng, người bạn tình của ông, và đứa con trai của họ là Go'el thực hiện hành trình trở lại phương nam.

Drek'Thar kêu gọi nguồn sức mạnh pháp tăng của mình để gửi tin cho Orgrim Doomhammer. Các linh hồn nguyên tố thì thầm vào giấc mơ của người chiến binh tộc Đá Đen, tiết lộ cho ông biết rằng Durotan đang đi về phương nam và rằng ông muốn gặp nhau tại rìa một vùng đất tên là Loch Modan.

Orgrim không hề báo cho Blackhand biết về cuộc gặp mặt. Giống như Durotan, Orgrim cũng rất cảnh giác về nguồn ma thuật fel, về Gul'dan, và về Thống Chiến Blackhand. Ông rất lấy làm tiếc về sự trục xuất của bộ tộc Sói Băng, nhận thấy đó là bằng chứng rằng những kẻ lãnh đảo Đại Tộc đã bị tha hóa. Ông cũng đã biết được về sự tồn tại của Hội Đồng Bóng Tối, và ông xem hội này là ô nhục và đầy thủ đoạn.

Orgrim giả bộ thực hiện một nhiệm vụ trinh sát và chỉ đem theo vài vệ binh đáng tin cậy tới Loch Modan, nơi Durotan đang chờ đợi. Vị tộc trưởng tộc Sói Băng cho ông gặp Go'el và giải thích mọi thứ mà ông biết: lời cảnh báo bí ẩn ông nhận được trước khi loài orc tập hợp quanh Ngai Vàng của Kil'jaeden, giả thiết của ông rằng Gul'dan đang câu kết với một lực lượng hắc ám muốn chi phối Đại Tộc – tất cả những gì ông biết.

Orgrim sửng sốt, nhưng ông không hoàn toàn ngạc nhiên. Ông kể cho Durotan về một số thứ ông nhìn thấy trong mấy tuần qua: nguồn năng lượng fel từ Draenor đang lan ra từ Cánh Cổng Bóng Tối và tràn vào Đầm Đen. Thế giới này rồi cũng sẽ dần chết đi giống như nơi mà họ xuất hiện.

Durotan, Draka, và Orgrim đồng ý rằng Gul'dan và Blackhand cần phải bị xử lý bằng mọi giá. Orgrim sẽ trở về Đại Tộc một mình và giả bộ làm theo sự chỉ đạo từ bên trên trong một thời gian nữa. Ông hối thúc Durotan và Draka trú ẩn ở phương bắc cho tới khi ông gửi tin cho họ. Orgrim lệnh cho các vệ binh của ông hộ tống họ trên hành trình về nhà và bảo vệ an toàn cho họ.

Đó là một sai lầm mà Orgrim sẽ mãi ân hận tới tận lúc chết. Những vệ binh này không hề trung thành với ông mà là với Hội Đồng Bóng Tối.

Những vệ binh này đã nghe hết tất cả cuộc nói chuyện của Orgrim và những vị khách của ông. Chúng quyết định rằng chúng không cần sự cho phép của Gul'dan để tiêu diệt những tộc nhân tộc Sói Băng này – rõ ràng là hắn muốn Durotan, Draka, và con của họ phải chết. Sau khi đi về phương bắc được vài ngày, lũ vệ binh này đã xuống tay với Durotan và Draka. Hai tộc nhân tộc Sói Băng chống cự quyết liệt trước những kẻ tấn công họ, và đã giết được một tên. Nhưng những vệ binh còn lại đã gạ gục Durotan và Draka, và Go'el bị bỏ lại cho tới chết trong cái lạnh kinh khủng này.

Thật kỳ diệu, đứa bé vẫn sống sót. Một ngày sau khi cha mẹ cậu bị sát hại, một nhóm đi săn dẫn đầu bởi Aedelas Blackmoore – một quý tộc con người từ Thành Durnholde phía bắc – bắt gặp cảnh tượng ghê rợn này. Đó quả là bằng chứng đầy sửng sốt về việc những tin báo của Bạo Phong là đáng tin; những sinh vật đã chết này trông hoàn toàn giống với lời miêu tả về những con thú được gọi là "orc."

Tiếng khóc đã thu hút sự chú ý của Blackmoore, và ông ta tìm ra Go'el, sắp chết đói và chết cóng nhưng vẫn còn sống. Ông ta quyết định đem cậu về Durnholde và xem xét cậu. Chẳng biết có bí mật gì Blackmoore lượm lặt được về kẻ thù mới này bằng việc quan sát một trong những cậu bé của họ. Go'el sẽ dành toàn bộ tuổi thiếu thời của mình dưới con mắt canh chừng của Blackmoore.

Sau khi vài ngày nữa trôi qua và những vệ binh của Orgrim vẫn chưa trở lại, gã orc dần trở nên nghi ngờ. Ông cử những chiến binh

khác đi về hướng bắc để tìm hiểu chuyện gì đã xảy ra. Những trinh sát này đã có một phát hiện đầy tàn nhẫn.

Những người bạn của Orgrim và một trong những "vệ binh đáng tin cậy" của ông đã chết. Các trinh sát này tự nhận lấy trách nhiệm là truy tìm những sát thủ còn lại. Họ theo dấu lũ tay chân của Hội Đồng Bóng Tối trước khi chúng kịp quay trở lại hàng ngũ Đại Tộc ở phương nam, và một trận chiến dữ dội đã xảy ra. Các chiến binh của Orgrim đã quay trở về trong chiến thắng, và bí mật báo cáo lại cho chỉ huy của mình.

Thật là may mắn. Nếu Gul'dan biết về ý định nổi loạn của Durotan và Orgrim, hắn đã cắt cổ gã orc tộc Đá Đen này ngay trong đêm. Orgrim quyết báo thù cho bạn bè và dân tộc mình, nhưng ông phải chờ đợi thời cơ.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Ánh Sáng: Light
Bàn Tay của Tyr: Tyr's Hand
Bạo Phong: Stormwind
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chiến Tranh Gnoll: Gnoll War
Chiến Tranh Troll: Troll War
Chúa tể hư vô: void lord
Con người: human
Cổ Thần: Old God
Dãy Núi Alterac: Alterac Moutains
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
Đầm Đen: Black Morass
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đồng Đông: Eastweald
Giáo Hội Thánh Quang: Church of the Holy Light

Giáo sĩ: cleric
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hư Vô: Void
Khối Thường Xanh: Evergrowth
Ngai Vàng của Kil'jaeden: Throne of Kil'jaeden
Nguyên tố: element
Người Xám: Pale
Nhà Thờ Hi Vọng Ánh Sáng: Light's Hope Chapel
Pháp sư: mage
Pháp tăng: shaman
Quận Bắc: Northshire
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thánh Ca Hỗn Mang: Twilight Canticle
Thánh Hội: Holy Order
Thánh Quang: Holy Light
Thần Long Đại Diện: Dragon Aspect
Thống Chiến: Warchief
Thời Khắc Hỗn Mang: Hour of Twilight
Thung Cốn: Stratholme
Thung Gai Siết: Stranglethorn Vale
Tộc trưởng: chieftain
Tu Viện Quận Bắc: Northshire Abbey
Vệ thần: keeper
Y sư: healer

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (6/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

CHINH PHỤC ĐỈNH ĐỎ

3 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

rong vòng vài tháng, những cuộc tấn công tràn lan của loài orc khắp các vùng thôn quê đã săn bằng nhiều nông trại, thành thị, lò rèn, và hiệu buôn. Nền kinh tế Bạo Phong bị tàn phá nặng nề. Nghiêm trọng hơn, nhiều nguồn lương thực hoặc đã bị phá hủy hoặc đã rơi vào tay Đại Tộc. Hàng tiếp tế trong Thành Phố Bạo Phong sẽ cạn kiệt chỉ trong vài tháng.

Biết được điều này, Thống Chiến Blackhand triển khai bước tiếp theo của cuộc chiến. Ông ta sẽ đưa Đại Tộc về hướng bắc và chinh phục một vùng đất có tên là Dãy Núi Đỉnh Đỏ. Từ đó, loài orc sẽ tiến hành xâm lược thẳng tới Thành Phố Bạo Phong.

Vùng chân núi Đỉnh Đỏ rơi vào tay Đại Tộc chẳng mấy khó khăn. Thật quá dễ dàng, loài orc tin rằng con người sẽ chẳng dám thách thức họ cho tới khi họ tới Thành Phố Bạo Phong.

Đó chính xác là những gì Chỉ Huy Lothar hi vọng họ sẽ nghĩ.

Blackhand dẫn một đội quân orc nhỏ tấn công vào dãy núi, muốn chiếm khu Quận Hồ làm thành lũy của Đại Tộc. Không hề báo trước, Lothar và các kỵ sĩ lao xuống từ trên triền núi, bao vây loài orc bằng một cuộc phục kích hoàn hảo. Các kỵ lang Đại Tộc chiến đấu rất dữ dội, nhưng gần như tất cả bọn họ đều chết trong cuộc tấn công. Lothar cũng gần như lấy được đầu của Blackhand vào ngày hôm đó, nhưng gã thống chiến được hộ tống bởi hai thầy pháp

Hội Đồng Bóng Tối. Ngọn lửa fel của chúng đã thay đổi cục diện trận chiến, buộc Lothar phải rút lui trước khi ông kịp lấy mạng Blackhand.

Blackhand và những kẻ sống sót còn lại lết trở về căn cứ Đại Tộc. Trong những tuần lễ tiếp theo, một lực lượng lớn hơn rất nhiều sẽ tới chiếm Quận Hồ và những vùng lân cận. Blackhand chẳng mấy biết ơn đối với những thầy pháp đã cứu mạng ông ta. Cú thoát chết của ông ta đã làm ông ta bẽ mặt. Ông ta đổ lỗi cho Hội Đồng Bóng Tối vì đã không cảm thấy trước cuộc phục kích sắp đến đó, và ông ta tự tay xử tử hai thầy pháp vì sự bất tài.

Gul'dan chẳng hề hài lòng trước việc này. Việc xử phạt lũ thầy pháp phải là việc *của hắn*, và hắn không có vô hạn nguồn tài nguyên này để phung phí.

Blackhand phớt lờ sự tức giận của Gul'dan. Là thống chiến, không ai có tư cách chất vấn ông ta.

NÚI ĐÁ ĐEN

Cuộc phục kích Blackhand khiến cho Gul'dan phải suy nghĩ về một vài thứ. Hắn đã thấy con người chiến đấu dữ dội như thế nào khi bị áp đảo số lượng, và hắn cho rằng cuộc bao vây Thành Phố Bạo Phong sẽ khó khăn hơn rất nhiều so với Đại Tộc tưởng tượng. Dù cho loài orc đã phá hủy thành phố Shattrath, điều đó lại xảy ra trong hoàn cảnh khác xa. Đại Tộc giờ đây đã bị chia cắt – một số bộ tộc hùng mạnh nhất vẫn còn ở lại Draenor. Nhiều năm chiến tranh, đói kém, và thèm khát đã khiến các nhóm quân bị suy yếu.

Hơn thế nữa, Gul'dan đã biết được về sự bảo vệ của Medivh đối với Thành Phố Bạo Phong chống lại loài troll Gurubashi nhiều năm trước. Hắn cũng khám phá ra được những phần thông tin nhỏ về lịch sử của Người Bảo Hộ và Hội Đồng Tirisfal. Tất cả những điều này chỉ khiến bí ẩn về Medivh càng trở nên đen kịt. Liệu ông ta có thành thật muốn Đại Tộc chinh phạt Azeroth không? Liệu ông ta có thực sự là con rối của Quân Đoàn Rực Lửa không? Hay ông ta còn có động cơ bí mật nào khác trong tâm trí? Nếu vậy, Medivh hẳn sẽ

tìm ra lý do để quét sạch loài orc như ông ta đã làm với quân Gurubashi.

Gul'dan nhớ lại về cách hắn tăng cường sức mạnh cho Đại Tộc trước khi họ tấn công Karabor: hắn đã đập tan các nguyên tố của thế giới và truyền năng lượng của chúng vào loài orc. Azeroth chứa đầy những linh hồn nguyên tố, và chúng mạnh mẽ hơn rất nhiều so với Draenor.

Các gián điệp của Hội Đồng Bóng Tối cảm thấy những vận động khổng lồ của các nguyên tố tại phía tây bắc Đỉnh Đỏ, gần một ngọn núi lửa bốc khói tên là Núi Đá Đen. Cho'gall xác nhận những báo cáo đó, nhưng gã vẫn giữ một số thông tin cho riêng mình. Gã ogre hai đầu không chỉ cảm thấy sức mạnh nguyên tố trong ngọn núi, gã còn nhận ra rằng những linh hồn nơi đấy đang câu kết với các Cổ Thần.

[image]

HÌNH: CÁC VÙNG LÃNH THỔ CỦA BẠO PHONG VÀ ĐẠI TỘC TRONG ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH

Hội Đồng Bóng Tối bí mật đi tới Núi Đá Đen, dự định nô dịch các cư dân của nó. Quả thật là thảm họa. Chưa từng có orc nào từng đối đầu với lượng sức mạnh nguyên tố ở cấp độ này tại Draenor. Số ít thầy pháp Hội Đồng Bóng Tối đầu tiên cố chế ngự các nguyên tố đã phải đối mặt với số phận nghiệt ngã: chúng bị thiêu đốt từ trong ra ngoài bởi lửa.

Sâu trong Núi Đá Đen là nơi cư ngụ của Ragnaros, chúa tể nguyên tố lửa. Gã chỉ huy vô số nguyên tố nhỏ hơn cùng với cả một quốc gia nô lệ phàm trần. Suốt nhiều thế kỷ, người lùn tộc Sắt Đen là những thần dân trung thành của Ragnaros. Bất cứ thầy pháp nào cố xâm phạm quá sâu vào trong núi, tộc Sắt Đen sẽ tấn công, lực lượng của họ được tăng cường bởi những nguyên tố lửa giận dữ.

Trước khi Hội Đồng Bóng Tối kích động Ragnaros và tay chân tiến hành một cuộc chiến tranh toàn diện, Cho'gall đã làm trung gian dàn xếp hòa bình. Kết nối mới giữa gã với các Cổ Thần cho phép gã thâm nhập vào lòng núi, và sau nhiều cuộc đối thoại với người lùn

tộc Sắt Đen và các tướng nguyên tố của Ragnaros, một hòa ước đã được thực hiện. Các Cổ Thần rất thích thú với việc Đại Tộc đang làm, và chúng muốn giúp đỡ, nhưng chúng không hề có ý định giao kể cả một phần sức mạnh nhỏ nhất cho những con rối của Quân Đoàn Rực Lửa như loài orc. Dù sao thì Sargeras và đội quân của gã đứng ở vị trí hoàn toàn đối nghịch với lực lượng Hư Vô. Nhưng chúng vẫn cho Hội Đồng Bóng Tối một nơi trú ẩn nhỏ – được gọi là Chóp Đá Đen – cao tít trên đỉnh núi. Nếu các thầy pháp ở đó, chúng sẽ không bị quấy rầy bởi Ragnaros và đám tay chân.

Gul'dan rất thất vọng vì hành trình nhằm chiếm lấy sức mạnh của ngọn núi đã thất bại, nhưng hắn cũng hài lòng rằng Cho'gall đã chứng minh mình là một nhà ngoại giao tài giỏi. Nếu hắn có biết về động cơ thực sự của gã pháp sư ogre này và sự sùng kính của gã với các Cổ Thần, hắn hẳn đã không vui mừng đến vậy. Nhưng hiện tại, một nơi ẩn náu bí mật là thứ mà Hội Đồng Bóng Tối thực sự cần. Căng thẳng giữa Blackhand và Gul'dan đang gia tăng. Một nơi trú ẩn là một thứ vô giá.

Sức mạnh của ngọn núi có thể để sau.

CUỘC BAO VÂY BẠO PHONG LẦN THỨ NHẤT

R

ừng Sáng, Tây Hạ, và Dãy Núi Đỉnh Đỏ giờ đã nằm trong tay Đại Tộc. Thời điểm tấn công Thành Phố Bạo Phong đã đến.

Thống Chiến Blackhand chế nhạo ra mặt khi Gul'dan bảo với ông ta rằng nhiệm vụ của hắn tới Núi Đá Đen đã thất bại; ông ta cũng đã đoán được trước. Ông ta đã định sẽ đập nát Thành Phố Bạo Phong mà không cần tới sự trợ giúp của sức mạnh nguyên tố đi mượn kia.

Hàng ngàn binh sĩ Đại Tộc tràn qua Rừng Elwynn và lập vòng bao vây Thành Phố Bạo Phong. Họ vây quay pháo đài, chặn hết tất cả mọi ngả đường trừ đường biển. Blackhand lệnh cho Kilrogg và Cho'gall dẫn hai bộ tộc Hõm Máu và Búa Hỗn Mang đi tấn công Bạo Phong.

Để làm suy yếu tường thành thành phố, Đại Tộc oanh tạc tường

thành bằng những cỗ máy công thành suốt cả đêm. Vào bình minh, Kilrogg và Cho'gall tiến hành cuộc tấn công. Loài orc lao lên tường, trong khi các thầy pháp nhận chìm binh sĩ Bạo Phong trong lửa fel. Thương vong của quân phòng thủ thành phố là rất lớn.

Blackhand cho rằng Bạo Phong sẽ thất thủ vào giữa trưa. Không có ai ngạc nhiên bằng ông ta khi nghe thấy tiếng hét của một cuộc tấn công vào bên hông Đại Tộc.

Lothar đã đưa phần lớn các kỵ binh Bạo Phong ra bao vây Đại Tộc bằng đường biển, và giờ ông đang tiên phong dẫn đầu một đạo quân thẳng qua Rừng Elwynn. Quân orc ở phía hông bị đánh úp hoàn toàn bất ngờ, và các kỵ sĩ đã đào sâu vào đội ngũ quân địch.

Cuộc tấn công của Đại Tộc nhanh chóng sụp đổ. Tộc Hõm Máu và tộc Búa Hỗn Mang hủy bỏ cuộc tấn công và cố đẩy lui các kỵ sĩ. Cánh cổng khổng lồ của Bạo Phong bật mở, và các binh sĩ túa ra từ trong thành phố để phản công, cùng Lothar làm thành thế trên đe dưới búa.

Quân orc không thể chống lại nổi một cuộc tấn công hai gọng kìm. Họ chỉ có thể tháo chạy. Đó là thảm họa lớn nhất mà Đại Tộc từng phải gánh chịu.

Thất bại này khiến Blackhand điên tiết. Ông ta phải rất cố gắng kiềm chế mới không xử tử Kilrogg và Cho'gall, chỉ bởi vì ông ta cho rằng các thành viên hai bộ tộc sẽ nổi dậy.

Đại Tộc rút lui về căn cứ Đỉnh Đỏ để đề ra một kế hoạch tấn công mới.

TÒA THÁP BỊ NGUYỀN RỦA

Chiến thắng của Bạo Phong trước Đại Tộc không chỉ là do may mắn. Lothar và Vua Llane đã hành động dựa vào những thông tin rất cụ thể. Nhiều kế hoạch tác chiến của Đại Tộc đã được cung cấp bởi Khadgar, người nhận được thông tin từ Garona.

Gul'dan biết rằng Garona đang tiết lộ thông tin cho những người bạn con người của cô về nền văn hóa loài orc và nhất cử nhất động của Đại Tộc, nhưng hắn không thể ra lệnh cho cô rời khỏi Karazhan

được. Những tin tức mà Gul'dan thu được về Medivh và ngôi nhà bí ẩn của ông thông qua cô là quá giá trị để có thể từ bỏ, bất kể nguy cơ đối với nỗ lực gây chiến của loài orc.

Garona và Khadgar thường xuyên nói chuyện với nhau khi họ ở cùng nhau tại Karazhan, đặc biệt về mối lo ngại đang dần gia tăng của họ về Medivh. Những tháng gần đây, Karazhan đã dần trở nên u ám và hỗn loạn hơn. Những linh hồn đau khổ bay lượn qua những hành lang với số lượng lớn hơn hẳn trước đây. Hết lần này tới lần khác, Khadgar và Garona rơi vào những viễn cảnh kinh hoàng và sống động về quá khứ, hiện tại, và tương lai.

Khadgar ngờ rằng tất cả những điều này là vì Medivh. Tính cách thất thường của Người Bảo Hộ đã biến mất hoàn toàn. Chuyện này có vẻ thật nhẹ nhõm, nhưng chỉ là ban đầu; sự tức giận của ông đã biến mất, nhưng dường như nó đã được thay thế bởi sự trống rỗng. Cứ như là Medivh đã mất đi khả năng cảm nhận *mọi thứ*. Khi ông dần mất đi nhân tính, kết cấu thực tại ở Karazhan dường như cũng bị phá vỡ.

Khadgar tra cứu những cuốn sách trong thư viện của tòa tháp, mong tìm ra manh mối gì đó có thể giải thích chuyện đang xảy ra. Một pho sách ít ai biết đến dường như chứa đựng một câu trả lời. Nó chứa một kỹ thuật cổ xưa cho phép một pháp sư lành nghề có thể triệu hồi hình ảnh về một ký ức xác định. Không may là phép thuật này không hề đáng tin cậy. Khadgar hiếm khi nào có thể triệu hồi hình ảnh về khoảnh khắc mà anh muốn, và những câu hỏi về Medivh không hề được giải đáp.

Sau rất nhiều lần thử thất bại, Khadgar quyết định sử dụng phép thuật theo một cách khác. Có lẽ anh có thể nhìn thấy xuất phát điểm của vết nứt kết nối Azeroth và quê hương của loài orc.

Cố gắng cuối cùng này đã thành công, nhưng câu trả lời của nó gần như không thể tin nổi.

Cả Khadgar và Garona sợ hãi đứng nhìn một hình ảnh mới hiện ra xung quanh họ. Họ thấy một người lạ mặt bí ẩn đang giáp mặt với Gul'dan tại Draenor. Người đàn ông trùm kín mũ này thuyết phục

Hội Đồng Bóng Tối tạo ra Cánh Cổng Bóng Tối để xâm lược Azeroth bằng cách cho chúng thấy thế giới này đã chín muồi.

Rồi họ nhìn thấy rõ khuôn mặt của người lạ mặt kia; chẳng phải ai khác chính là Medivh. Người đã đưa Đại Tộc tới Azeroth là Người Bảo Hộ Tirisfal.

CÁI CHẾT CỦA NGƯỜI BẢO HỘ

Hình ảnh đầy lo lắng đó vừa biến mất thì Medivh nhận ra những gì Khadgar và Garona đã biết được. Nữ bán orc và anh con người suýt soát thoát khỏi cơn thịnh nộ của Người Bảo Hộ. Họ chạy thoát tới Thành Phố Bạo Phong, muốn cảnh báo Vua Llane và Lothar về sự phản trắc của Medivh.

Khadgar khăng khăng đòi cho phép Garona được đi vào thành phố, và cô đi cùng anh tới gặp nhà vua. Gul'dan đang nhìn thông qua mắt cô, và khi hắn nhận ra rằng cô đang ở cùng phòng với thủ lĩnh của Bạo Phong, hắn đã cố ép cô phải giết Llane. Garona kháng cự lại hối thúc bạo lực kỳ lạ đó, cô không hề nhận ra đó là do tên thầy pháp gây ra.

Llane không thể tin nổi Medivh lại là kẻ phản trắc đến như thế, nhưng Lothar lại tin. Ông tin Khadgar. Thật khó khăn khi phải thừa nhận rằng, giờ ông đã biết Medivh là một mối đe dọa rất lớn đối với Azeroth, thậm chí còn hơn cả Đại Tộc.

Lothar trao quyền chỉ huy quân phòng thủ Thành Phố Bạo Phong cho kỵ sĩ Gavinrad. Sau đó ông dẫn một nhóm quân đi tới Karazhan, theo sau là Garona và Khadgar. Với trái tim trĩu nặng, Lothar thề sẽ bắt giữ hoặc giết chết người bạn từ thuở nhỏ của mình.

Nhìn thấy tất cả những chuyện này qua mắt của Garona, Gul'dan hoảng sợ. Hắn chưa tìm được ra vị trí của Mộ của Sargeras, và hắn không thể để Medivh chết trước khi hắn biết được về nó. Khi Lothar và đồng đội tới Karazhan và bắt đầu tấn công, Gul'dan bắt đầu tiếp cận tâm trí Người Bảo Hộ.

Ban đầu, tâm trí Medivh phòng bị quá mạnh mẽ để có thể bị xuyên thủng. Nhưng khi trận chiến diễn ra, ông đã bị đánh lạc

hướng. Gul'dan điên cuồng lục lọi trong ký ức của Người Bảo Hộ, tìm kiếm bất cứ thông tin nào có ích.

Cũng như khi đấu với Aegwynn, Sargeras đã chiếm toàn bộ quyền kiểm soát suy nghĩ và hành động của Người Bảo Hộ. Gã giải phóng toàn bộ sức mạnh lên đầu những kẻ xâm phạm. Trận chiến tại Karazhan là một trận chiến của lửa, thép, và ma thuật. Tâm trí của Garona bị ảnh hưởng bởi phép thuật của Người Bảo Hộ – Sargeras cố chiếm quyền kiểm soát kết nối tâm trí của Gul'dan và dùng Garona để chống lại đồng đội của cô, nhưng nó chỉ thành công một phần. Nữ bán orc trở nên bối rối. Cô dần cảm thấy không thể phân biệt nổi đâu là bạn và đâu là thù.

Khadgar dần như đã bị giết chết trong cuộc tấn công; Sargeras cố rút linh hồn anh ra khỏi cơ thể, và khi thất bại, gã đã rút được một phần sinh lực của anh. Người đệ tử đã già trước tuổi, từ một chàng trai trẻ đã trở nên già và nhăn nheo.

Cuối cùng, chính Khadgar là người đâm kiếm vào ngực thầy mình, giết chết ông. Việc hạ gục Người Bảo Hộ đã ép linh hồn Sargeras ra khỏi cơ thể ông, tống khứ chúa tể Quân Đoàn vào lòng cõi Hỗn Âm.

Vào khoảnh khắc cuối cùng của Medivh, suy nghĩ của ông đã trở nên rõ ràng lần đầu tiên trong đời. Việc nhận ra tất cả những gì mình làm, về những cái chết nhiều không kể xiết mà ông gây ra, điều đó đã đè nặng lên ông. Ông đã hoàn toàn thất bại với vai trò là Người Bảo Hộ, nhưng Khadgar và đồng đội đã hoàn thành những gì Medivh không thể làm. Họ đã đánh bại Sargeras và ngăn cản kế hoạch của gã. Lời cuối cùng của Medivh là lời cảm ơn – ông rất biết ơn Khadgar, Lothar, và những người đi cùng họ.

Garona không ở đấy để thấy Medivh trút hơi thở cuối cùng. Cô đã rời khỏi Karazhan. Không ai biết cô đã đi đâu, và cũng không có thời gian để tìm cô.

Đã nhiều thế kỷ từ khi một Người Bảo Hộ vong mạng trong chiến đấu, và không có ai trong số đó bị quỷ ám. Cái chết của Medivh đã gây ra những hậu quả rất lớn. Nguồn năng lượng fel giải phóng ra phía ngoài Karazhan, biến vùng đất xung quanh thành một vùng đất

bệnh tật đầy nguy hiểm. Vùng đất nằm ở phía đông tòa tháp – Rừng Sáng – sẽ trở thành Rừng Tối.

Việc này cũng có ảnh hưởng tới Đại Tộc. Gul'dan đã tìm ra được thứ hắn muốn – giờ hắn đã biết vị trí của Mộ của Sargeras. Nhưng khi Medivh bị đánh bại, tên thầy pháp vẫn đang mải lục tìm thông tin trong ký ức của ông. Cú sốc do cái chết của Người Bảo Hộ gây ra đã đập vào tâm trí Gul'dan và khiến hắn rơi vào một cơn hôn mê sâu.

NHỮNG DI VẬT ĐẦY SỨC MẠNH

Khi Gul'dan đang soi vào suy nghĩ của Medivh, hắn không chỉ biết được vị trí của Mộ của Sargeras. Tên orc cũng lượm lặt được những thông tin quý giá về lịch sử của Azeroth và những cổ vật chứa đầy sức mạnh ma thuật nằm rải rác khắp thế giới.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bạo Phong: Stormwind
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chóp Đá Đen: Blackrock Spire
Con người: human
Cổ Thần: Old God
Dãy Núi Đỉnh Đỏ: Redridge Mountains
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hội Đồng Tirisfal: Council of Tirisfal
Hỗn Âm: Twisting Nether
Hư Vô: Void
Kỵ lang: raider
Kỵ sĩ: knight
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras

Nguyên tố: element
Người Bảo Hộ: Guardian
Người lùn: dwarf
Núi Đá Đen: Blackrock Moutain
Pháp sư: mage
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quận Hồ: Lakeshire
Rừng Elwynn: Elwynn Forest
Rừng Sáng: Brighwood
Rừng Tối: Duskwood
(tộc) Sắt Đen: Dark Iron (clan)
Tây Hạ: Westfall
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 4: ĐỆ NHẤT CHIẾN TRANH (7/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

THỐNG CHIẾN THỨ HAI

Rất xa Karazhan, cơn hôn mê bất ngờ của Gul'dan khiến Hội Đồng Bóng Tối sững sờ. Chúng không hiểu chuyện gì đang xảy ra và lý do tại sao. Thống Chiến Blackhand cũng bối rối, nhưng không thực sự khốn đốn. Ông ta không hài lòng với những nỗ lực gần đây của Hội Đồng Bóng Tối, và ông ta cũng biết rằng Gul'dan đang cố chiếm thêm nhiều quyền lực đối với Đại Tộc.

Orgrim Doomhammer tin rằng thời khắc của mình đã đến. Hội Đồng Bóng Tối đang rối loạn, và Blackhand vẫn đang quay cuồng trước thất bại của cuộc tấn công Thành Phố Bạo Phong mới đây. Orgrim sẽ không thể có được cơ hội nào tốt hơn nữa để xóa bỏ sự tha hóa đã nguyền rủa cả dân tộc orc.

Ông thách thức Blackhand tham gia mak'gora, một trận đấu tay đôi đến chết, ông gọi gã thống chiến là một kẻ phản bội đã bán đứng dân tộc mình phải làm nô lệ cho những thế lực hắc ám.

Đó không phải là một lời thách thức Blackhand có thể từ chối được. Không orc nào có thể từ chối mà không mất đi sự tôn trọng của Đại Tộc. Ông ta cũng không thể bí mật ám sát Orgrim được – Blackhand vốn phụ thuộc vào Hội Đồng Bóng Tối với những việc như vậy.

Được sơn trên mình biểu tượng của bộ tộc và trang hoàng bằng dầu, hai orc giao đấu với nhau suốt nhiều tiếng đồng hồ. Orgrim kết thúc cuộc đấu khi ông đập nát sọ Blackhand bằng món vũ khí của

gia tộc mình, cây búa Doomhammer.

Những orc đứng xem khuỵu gối trước người chiến thắng, chấp nhận người thủ lĩnh mới của mình là *Thống Chiến Doomhammer*. Orgrim nói với Đại Tộc rằng Gul'dan và lũ thầy pháp của hắn không phải như vẻ bề ngoài của chúng. Nguồn sức mạnh fel của chúng đã giết chết Draenor. Orgrim tuyên bố rằng ông sẽ thanh tẩy Đại Tộc khỏi bóng tối nhơ bẩn đã đầu độc nó. Bước đầu tiên của ông là cấm việc thực hiện ma thuật fel, với hình phạt cho kẻ vi phạm là cái chết. Azeroth sẽ không phải chịu số phận như Draenor.

Nhưng sự báo thù của Orgrim phải để lại về sau. Sau cái chết của Blackhand, Hội Đồng Bóng Tối đã chạy trốn. Orgrim không chiết chúng chạy đi đâu.

Giờ đây, Orgrim tập trung sự chú ý vào cuộc chiến với Bạo Phong. Ông không hứng thú gì với viễn cảnh xảy ra nhiều cuộc chiến hơn nữa, nhưng ông không còn lựa chọn nào khác. Quay lại Draenor đồng nghĩa với một cái chết chậm rãi. Cách duy nhất để loài orc sống sót là chinh phạt Bạo Phong và biến nó thành ngôi nhà mới của họ. Nếu họ không đánh bại kẻ thù của mình, họ sẽ bị phán quyết bởi thế giới lạ lẫm này.

Thống Chiến Doomhammer lệnh cho các bộ tộc chuẩn bị cho một cuộc tấn công cuối cùng. Họ sẽ hành động trước khi mặt trời lặn.

CUỘC BAO VÂY BẠO PHONG LẦN THỨ HAI

Thống Chiến Doomhammer sẽ không khinh suất vào lần tấn công Thành Phố Bạo Phong thứ hai nữa. Ông tung toàn bộ sức mạnh của Đại Tộc vào pháo đài. Ông thoáng nghĩ tới chuyện kêu gọi các tộc Chiến Ca, Tay Cụt, và các bộ tộc khác đang ở Draenor để chi viện cho họ, nhưng không còn thời gian nữa. Mỗi ngày trôi qua là một ngày Bạo Phong có thể tập hợp lại.

Khi trận chiến diễn ra, cả hai bên đều biết ngày hôm đó sẽ là ngày quyết định vận mệnh của Bạo Phong. Sẽ không có tha thứ, khoanh dung, hay rút lui gì cả. Đại Tộc chọc thủng tường thành thành phố và tràn vào các con đường, nhưng những vệ binh Bạo Phong đã cản

họ lại. Ít nhất là trong một khoảng thời gian.

Vua Llane đang cùng với các chỉ huy quân sự họp tại thành Bạo Phong khi ông nhận được tin rằng Garona đã tới từ Karazhan. Lothar và Khadgar vẫn mất dấu, và nhà vua đang lo lắng cho số phận của họ.

Mong mỏi được biết chuyện gì đã xảy ra, Llane cho phép Garona diện kiến. Cô chuẩn bị kể cho ông nghe về trận chiến với Medivh. Trước khi cô kịp nói, có thứ gì đó choán lấy tâm trí cô.

Trước đó cô đã từng kháng cự lại mệnh lệnh giết Vua Llane của Gul'dan, nhưng việc đụng độ với Người Bảo Hộ đã làm rối loạn suy nghĩ của cô. Sự phân cách giữa bạn và thù bị xóa nhòa. Ý chí của cô bị dao động. Mệnh lệnh cũ của tên thầy pháp là giết nhà vua choán lấy tâm trí cô. Sâu thẳm trong tâm, cô không hề muốn giết Llane, một người lạ mặt đã hoan nghênh cô vào vương quốc của ông ấy, người chỉ trong vài tháng đã tôn trọng cô hơn cả so với loài orc làm suốt cả đời mình.

Nhưng cô không còn có thể bất tuân lệnh của Gul'dan được nữa.

Với dòng nước mắt chảy tràn trên khuôn mặt, cô đâm dao găm vào tim Llane. Hoàng tử trẻ Varian đã chứng kiến vụ giết người này. Vụ ám sát cha cậu đã ảnh hưởng rất lớn đến cậu bé, và nó sẽ mãi mãi làm nhận thức của cậu về loài orc trở nên tối tăm; cậu sẽ xem họ là một dân tộc dối trá ham giết người.

Trong sự rối loạn xảy ra sau đó, Garona thoát khỏi tòa thành, biến mất vào cuộc chiến hỗn loạn. Tin về cái chết của nhà vua lan ra nhanh chóng, và nhuệ khí của quân lính dần dao động. Chiến tranh nhận chìm gần như mọi góc ngách của Bạo Phong. Đại Tộc bắt đầu đốt cháy thành phố.

Đó là lúc Lothar và Khadgar trở về từ Karazhan. Họ nhìn thấy sự hỗn loạn, và khi họ biết rằng nhà vua đã chết, Lothar đã lấy lại quyền kiểm soát quân lực còn lại. Chẳng còn gì để làm với thành phố này nữa cả. Ông chỉ còn có thể cứu càng nhiều người nhất có thể.

Lothar ra lệnh tổng sơ tán ra khỏi thành phố. Ông, Khadgar,

Gavinrad, và các binh sĩ còn sống tìm kiếm Hoàng Tử Varian và mẹ cậu là Hoàng Hậu Taria, cùng với nhiều thường dân khác còn tìm được. Họ chinh chiến trên từng con đường dẫn đến cảng Bạo Phong, dọc đường nhiều người khác cũng ngã xuống. Trong số người thương vong đó có cả Taria. Cuối cùng khi Lothar và những người sống sót còn lại tới đường bến tàu, trước khi họ dong buồm, họ đã phá hủy gần như số tàu thuyền còn lại của thành phố để Đại Tộc không thể truy đuổi được.

Thành Phố Bạo Phong cháy rụi sau lưng những người tị nạn. Đệ Nhất Chiến Tranh kết thúc.

[image]*HÌNH: LOTHAR VÀ NHỮNG NGƯỜI TỊ NẠN KHÁC CHẠY THOÁT KHỎI BẠO PHONG*

Đại Tộc đã dành chiến thắng. Nhưng vị thống chiến không hề vui vẻ chút nào.

THANH TRỪNG HỘI ĐỒNG BÓNG TỐI

4 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

T

hống Chiến Doomhammer chẳng hề có ý định – hay mong muốn – truy đuổi những người tị nạn của Bạo Phong. Đại Tộc đã phải chịu rất nhiều tổn thất để đạt được chiến thắng này, và ông biết rằng ông cần củng cố vùng đất đã chiếm được này trước khi có thể đối mặt với những kẻ thù mới.

Ông gửi tin về Draenor để triệu tập các bộ tộc còn lại. Các tộc Chiến Ca, Tay Cụt, Sọ Cười, Thần Sấm, và Nhai Xương sẽ cần thời gian để tới được thuộc địa mới của Đại Tộc.

Orgrim sử dụng thời gian này để củng cố lại quyền kiểm soát Đại Tộc của ông. Ưu tiên trên hết của ông là xóa sổ Hội Đồng Bóng Tối. Dù cho chúng là một lực lượng hùng mạnh, chúng lại là gốc rễ của sự tha hóa của Đại Tộc. Orgrim tin rằng Hội Đồng Bóng Tối đã cấu kết với những lực lượng hắc ám đang chi phối loài orc, và rằng sự ám ảnh của các thầy pháp với ma thuật fel là thứ đã giết Draenor. Cá nhân hơn, Orgrim cũng muốn báo thù. Những thành viên Hội Đồng Bóng Tối đã giết Durotan, Draka, và đứa con sơ sinh của họ

(theo như những gì Orgrim được biết).

Hội Đồng Bóng Tối đang trốn ở đâu thì không ai biết. May mắn thay, vẫn có người có thể thẩm vấn. Gul'dan vẫn còn bất tỉnh, nhưng Đại Tộc đã bắt được con rối của hắn là Garona khi cô cố thoát khỏi Thành Phố Bạo Phong. Orgrim đã tra tấn cô cho tới khi cô tiết lộ địa điểm Hội Đồng Bóng Tối xây dựng nơi trú ẩn bí mật của nó: Chóp Đá Đen.

Một lượng lớn quân Đại Tộc tràn về phía ngọn núi lửa bốc khói. Không có nguyên tố lửa hay người lùn tộc Sắt Đen nào cản đường họ. Ragnaros và các Cổ Thần vẫn ẩn thân, háo hức muốn xem chuyện bạo lực sắp sửa diễn ra.

Lũ thầy pháp Hội Đồng Bóng Tối chẳng thể làm gì nhiều để cứu lấy mình. Nguồn sức mạnh fel của chúng chỉ kìm hãm cơn thịnh nộ của Orgrim được một khoảng thời gian, và rồi chúng ngã xuống trước những tay chân trung thành của vị thống chiến.

Một trong những thành viên hội đồng ít ỏi còn sống sót là Cho'gall. Gã ogre đã có một lý do đầy thuyết phục về việc tại sao gã nên được tha chết. Không cho Cho'gall, tộc Búa Hỗn Mang sẽ lại trở nên điên cuồng. Liệu Orgrim có thể để mất một lực lượng chiến đấu tốt đến như vậy không? Cho'gall thề trung thành với vị thống chiến, gã khai rằng gã đã bị buộc phải phục vụ Gul'dan.

Orgrim miễn cưỡng chấp nhận sự đầu hàng của gã. Ông không chắc liệu tên ogre hai đầu này có đang nói thật không, và ông cũng thực sự quan tâm. Ông cần lực lượng chiến đấu để bảo vệ lãnh thổ mới của Đại Tộc. Cho'gall cũng tỏ ra rất hữu dụng khi gã giới thiệu Orgrim với người lùn tộc Sắt Đen sống sâu trong lòng núi. Quan hệ giữa tên ogre và những sinh vật này có lợi thế đến không ngờ. Người lùn đã đồng ý – theo như mệnh lệnh bí mật của Ragnaros – cho phép Đại Tộc sử dụng Chóp Đá Đen làm trụ sở mới của họ. Các Cổ Thần rất khoái trá trước sự hỗn loạn loài orc sẽ gieo rắc tại Azeroth trong những năm tiếp theo.

Vị thống chiến cũng tha chết cho Garona. Chuyện Gul'dan cực kỳ tàn nhẫn với cô vốn chẳng phải là bí mật, và việc cô ám sát Llane đã

cực kỳ hữu ích. Cô cũng thề trung thành với Đại Tộc. Orgrim giao cho một trong những tướng quân đáng tin cậy nhất của ông là Eitrigg làm người huấn luyện cho cô.

Về sau, những người đưa tin của Orgrim quay về từ Draenor mang theo tin xấu. Các bộ tộc vẫn còn ở thế giới đó đã đắm chìm sâu hơn nữa vào sự khát máu và đã bắt đầu đánh lẫn nhau. Chỉ còn vài orc giỏi giang và có kỷ luật cùng một số ít ogre là sẽ có thể củng cố cho Đại Tộc.

Đó không phải thứ Orgrim muốn nghe, nhưng lại là thứ ông phải đối mặt.

Và về sau, ông sẽ có thể kiểm soát một nguồn sức mạnh ông chưa bao giờ tưởng tượng nổi, một món vũ khí vốn sinh ra từ quá khứ xa xưa của Azeroth…

QUỶ HỒN

Suốt Đệ Nhất Chiến Tranh, loài rồng hùng mạnh của Azeroth hầu như không tham gia vào cuộc xung đột. Suốt nhiều thời kỳ, những sinh vật oai vệ này đã bảo vệ thế giới dưới sự chỉ dẫn của năm Thần Long Đại Diện: Alexstrasza, Neltharion, Nozdormu, Ysera, và Malygos. Nhưng họ không còn khả năng bảo vệ thế giới nữa. Họ vẫn còn bị chấn động bởi một sự phản bội từ hàng thiên niên kỷ trước.

Mười ngàn năm trước, trong Cổ Quân Đại Chiến, các Đại Diện đã tham gia vào cuộc chiến chống lại Quân Đoàn Rực Lửa. Alexstrasza, Nozdormu, Ysera, và Malygos đã sẵn lòng hi sinh một phần sinh khí của mình vào một cổ vật duy nhất có thể tập hợp cơn thịnh nộ của họ lại với nhau. Vũ khí này được gọi là Long Hồn, và nó có khả năng hủy diệt lũ ác quỷ kẻ thù của Azeroth.

Chỉ có Neltharion là không truyền sức mạnh vào cổ vật này. Gã đã tạo ra thứ vũ khí này và phô bày cho các đồng đội. Bề ngoài thì ý định của gã hoàn toàn trong sáng. Nhưng thực ra gã không hề cao quý như vậy. Các Đại Diện khác không hề biết, Neltharion đã bị ảnh hưởng bởi các Cổ Thần.

Sau khi các Đại Diện khác truyền sức mạnh vào Long Hồn, Neltharion mang cổ vật này vào chiến trận. Gã đã tiêu diệt rất nhiều ác quỷ bằng món vũ khí này, nhưng gã không định chỉ tập trung cơn thịnh nộ lên đầu Quân Đoàn. Neltharion cũng hướng Long Hồn về phía những người bạn và đồng đội của gã.

Sự phản bội đầy sửng sốt này đã phá tan sự liên kết của loài rồng, và nó tạo ra cho Neltharion một cái tên mới: *Deathwing*.

Cuối cùng các Thần Long Đại Diện khác đã có thể lấy lại món cổ vật từ người anh em của họ. Họ lo lắng khi nhận ra rằng họ không thể phá hủy nó hay lấy lại nguồn sức mạnh mà họ đã truyền vào món vũ khí này. Các Đại Diện không còn cách nào khác đành phải dấu Long Hồn tại một nơi mà không ai nghĩ đến: một ngóc ngách xa xôi của thế giới sẽ được gọi là Dãy Núi Đỉnh Đỏ. Cổ vật này cũng được phù phép để ngăn chặn Deathwing hay *bất c*ứ con rồng nào khác chạm vào nó.

Hàng thiên niên kỷ sau đó, hầu hết các Thần Long Đại Diện bị suy yếu đều quy ẩn khỏi thế giới. Sự phản bội của Deathwing đã thay đổi họ mãi mãi. Thần Long Đại Diện vàng Nozdormu bận rộn với nhiệm vụ cổ xưa của mình là bảo vệ quá khứ, hiện tại, và tương lai. Ông hiếm khi xuất hiện khỏi dòng thời gian xoay vần của mình. Đại Diện lục Ysera dành hầu hết thời gian với việc giám sát sức khỏe của thiên nhiên Azeroth từ Cõi Mộng Lục Bảo. Thần Long Đại Diện lam Malygos bị lạc lối trong cơn điên cuồng gây ra bởi hành động của Deathwing, và ông sống cách biệt trong hang ổ của mình là Yếu Địa.

Thần Long Đại Diện đỏ Alexstrasza có can thiệp vào hành động của những chủng tộc phàm trên trên thế giới, nhưng rất hiếm hoi. Bà cũng canh chừng trước mọi dấu hiệu của Deathwing.

Sau Cổ Quân Đại Chiến, Deathwing đã biến mất và rơi vào một giấc ngủ sâu. Sử dụng Long Hồn trong chiến đấu cũng là quá sức kể cả với một Thần Long Đại Diện đã bị tha hóa, và sức mạnh của món cổ vật này cũng đã gần như phá hủy gã. Gã buộc phải gắn những tấm kim loại lên sống lưng của mình để giữ cơ thể rực cháy của

mình không bị nứt toác ra. Deathwing cần thời gian để vết thương lành lại và khôi phục lại sức mạnh. Trong khi gã say ngủ, những loài rồng bay khác đã săn đuổi những đứa con bị tha hóa của gã tới tận bờ vực tuyệt chủng.

Lượng ma thuật khổng lồ sử dụng để mở Cánh Cổng Bóng Tối cuối cùng đã đánh thức Deathwing. Gã say sưa nhìn Bạo Phong và Đại Tộc gây chiến với nhau, và gã dần tin rằng loài orc có thể sẽ là cách giúp gã phục hồi lại loài rồng bay đen của gã trở về thời hoàng kim. Deathwing biết rằng không chỉ có các Thần Long Đại Diện khác là sẽ chống lại gã nếu gã hiện thân; sẽ còn có cả những chủng tộc phàm trần nữa. Nếu Đại Tộc có thể phá hủy các vương quốc Azeroth – tiêu diệt một số nền văn hóa hùng mạnh bậc nhất trên thế giới – điều đó sẽ cho phép Deathwing tập trung toàn bộ sự chú ý vào việc chống lại các Đại Diện khác.

Trong Đệ Nhất Chiến Tranh, những chủ nhân Cổ Thần của Deathwing đã thúc giục gã thực hiện những bước nhỏ để trợ giúp cho loài orc. Dĩ nhiên là không cần làm gì quá to tát, vì gã không muốn thu hút sự chú ý của những loài rồng bay khác. Nhưng các Cổ Thần vẫn thấy sự can thiệp của Deathwing là một cách để nhận chìm thế giới này trong hỗn loạn.

Điều đầu tiên gã làm là đội lốt một quý tộc con người từ Bạo Phong. Gã tới thăm Lordaeron và lừa những nhà quý tộc tại đây bằng những tin đồn nhảm. Khi tin về cuộc xâm lược của Đại Tộc tới vương quốc này, Deathwing đã công khai chế giễu họ. Gã bảo với giới thượng lưu Lordaeron rằng đó là những chuyện bịa đặt nhằm che dấu vấn đề đang dần con người nổi loạn đang gia tăng tại đó. Lời lừa gạt của gã đáng tin hơn hẳn so với lời kêu cứu từ Bạo Phong.

Để thuyết phục được những người vẫn cứng đầu tin vào những báo cáo từ Bạo Phong, Deathwing sử dụng đến năng lực phù thủy của mình. Gã cẩn thận tác động đến trí óc của những quý tộc Lordaeron, ngăn họ có bất cứ hành động nào chống lại Đại Tộc.

Khi gã đã chắc chắn rằng Lordaeron sẽ không gửi trợ giúp chống

lại Đại Tộc, Deathwing di chuyển về phương nam. Lấy hình dạng của một orc tộc Đá Đen, gã xem xét về xã hội loài orc từ bên trong, sống trong lòng họ suốt nhiều tháng trời. Thật quá dễ với gã để có thể cảm thấy thứ quyền lực ẩn dấu đằng sau đã dẫn lối cho hành động của Đại Tộc, và không lâu sau, gã đã tự gây dựng được lòng tin với nhiều người khác. Gul'dan tin rằng gã là một bề tôi trung thành; Blackhand tin rằng gã là một orc đầy kiêu hãnh của tộc Đá Đen; kể cả Orgrim Doomhammer cũng tin rằng gã là một đồng đội đầy quả cảm.

Cuối cùng, Thống Chiến Blackhand đã thất bại dưới tay Orgrim, nhưng chuyện đó không phải là vấn đề. Hội Đồng Bóng Tối phục vụ cho Quân Đoàn, và Deathwing phục vụ cho các Cổ Thần. Đập tan sự kiểm soát của Quân Đoàn với loài orc sẽ chỉ khiến các chủ nhân của gã dễ tác động lên họ hơn.

Vẫn còn đó một vấn đề. Đại Tộc đã bị suy yếu sau Đệ Nhất Chiến Tranh. Nếu các vương quốc con người còn lại liên minh lại, loài orc sẽ không thể nào đánh bại được họ. Kể cả nếu có, họ chắc chắn sẽ đánh động quá nhiều kẻ thù. Nếu các Thần Long Đại Diện khác để mắt đến mối đe dọa của Đại Tộc, loài orc sẽ không có chút cơ hội nào.

Nhưng Long Hồn vẫn còn đó. Vì nó chứa đựng sức mạnh của tất cả các Đại Diện trừ Deathwing, nó có thể được dùng để chống lại họ, vì mục đích tiêu diệt hoặc kiểm soát. Không con rồng nào có thể sử dụng món cổ vật đó… nhưng loài orc thì có thể. Họ sẽ là những đồng minh rất thích hợp.

Deathwing cho một trong các tộc trưởng bộ tộc thấy những viễn cảnh. Gã được biết được rất nhiều về Đại Tộc và đường lối của họ, và gã tin rằng Zuluhed tộc trưởng tộc Hàm Rồng sẽ là kẻ biết tiếp thu nhất.

Zuluhed bỗng gặp hàng loạt những giấc mơ sống động về việc chủng tộc mình thuần hóa và cưỡi nhưng sinh vật có cánh kỳ lạ và hùng mạnh. Trong tiếng con người, những con thú này được gọi là *rồng*. Đó quả là một cảnh tượng đầy mê hoặc – di sản kế thừa của

tộc Hàm Rồng vốn là thuần hóa loài rylak tại Draenor, để biến chúng thành các *nelghor*, "những con thú trung thành." Việc một lần nữa được bay trên bầu trời quả là một điều khó có thể cưỡng nổi. Nếu được thuần hóa đúng cách, những con rồng đó sẽ trở thành những *nelghor* tuyệt hảo.

Khi cái bẫy đã được nhử, Deathwing dụ Zuluhed tới Dãy Núi Đỉnh Đỏ. Ẩn sâu trong lòng núi, được bảo vệ bằng nhiều kết giới, và được canh gác bởi một con rồng đỏ tên là Orastrasz là một cái đĩa vàng không có gì đặc biệt. Đó là Long Hồn, vốn chưa hề bị chạm tới kể từ khi nó bị chôn dấu hàng thiên niên kỷ trước.

Zuluhed và bộ tộc của ông ta ngay lập tức thất bại trước Orastraz. Họ chưa từng phải đối mặt với một con rồng đỏ trong chiến đấu. Hơn một tá orc đã chết trong trận chiến, nhưng họ đã giết được kẻ canh gác.

Sau đó Zuluhed lệnh cho tên thầy pháp hùng mạnh nhất của bộ tộc là Nekros Skullcrusher lấy món cổ vật. Tên orc đã đập tan sự bảo vệ đặt trên món di vật này. Hắn cảm thấy một nguồn năng lượng fel mờ nhạt trong nó – tàn dư của lần kích hoạt thời Cổ Quân Đại Chiến – và hắn đặt lại cho nó cái tên Quỷ Hồn.

Rất xa Dãy Núi Đỉnh Đỏ, Alexstrasza cảm thấy những kết giới đặt trên món cổ vật bị phá vỡ. Khi bà không thể nhận được tin gì từ kẻ canh gác di vật, bà dần trở nên lo lắng. Alexstrasza đem theo vài con rồng đỏ và nhanh chóng bay về phương nam. Họ tin rằng có kẻ phàm trần ngu ngốc nào đó bằng cách gì đó đã lấy cắp được món cổ vật này, và rằng Orastrasz đang cố săn tìm nó. Họ nghĩ rằng việc giúp ông ta lấy lại nó sẽ thật đơn giản.

Thực ra, họ đang bay thẳng vào cái bẫy của Deathwing.

LOÀI RỒNG BAY LAM

Trong Cổ Quân Đại Chiến, sự phản bội của Deathwing đã giết gần như tất cả rồng lam còn tồn tại. Loài rồng bay này có lẽ đã tuyệt chủng nếu không nhờ việc làm của Alexstrasza và những con rồng của bà. Họ thu thập những quả trứng rồng lam còn lại và làm tất cả mọi thứ để ấp chúng nở ra. Suốt một khoảng thời gian, một số tay chân của

Alexstrasza cũng bảo vệ những cổ vật ma thuật và những địa điểm đầy sức mạnh khắp Azeroth. Nhiệm vụ này vốn là của loài rồng lam, nhưng với việc loài rồng bay này đang rối loạn, chẳng còn có ai khác thực hiện trách nhiệm cổ xưa này thay họ.

HỘI ĐỒNG THẤT QUỐC

Khi Lothar và những người tị nạn của Bạo Phong chạy về phương bắc, tin thành phố thất thủ lan truyền tới các quốc gia khác. Thủ lĩnh của Lordaeron là Vua Terenas Menethil II đã cực kỳ sững sờ trước tin này. Thật khó để phân biệt đâu là thật đâu là tin đồn. Ban đầu, nhà vua còn không tin loài orc là có thật. Giờ ông đã biết họ là một mối đe dọa chết người.

Khi những người sống sót của Bạo Phong cuối cùng đã tới được Lordaeron, Lothar kể cho Terenas nghe về sức mạnh thực sự của Đại Tộc. Ông thúc giục nhà vua tập hợp các quốc gia con người khác ngay lập tức. Ông phân trần rằng, nếu không liên kết lại, Đại Tộc sẽ chẳng có chút khó khăn gì mà hạ gục từng vương quốc một.

Không lâu sau, thủ lĩnh tất cả các quốc gia con người tập hợp tại Thành Đô của Lordaeron. Đã lâu rồi không còn diễn ra một cuộc họp như vậy. Tham gia cùng Terenas và Lothar là Vua Genn Greymane xứ Gilneas, Tướng Đô Đốc Daelin Proudmoore xứ Kul Tiras, Đại Pháp Sư Antonidas xứ Dalaran, Vua Thoras Trollbane xứ Stromgarde, và Vua Aiden Perenolde xứ Alterac.

Cuộc họp này được gọi là Hội Đồng Thất Quốc. Ban đầu, việc liên kết lại dường như chỉ là một giấc mộng viển vông. Terenas kêu gọi những nhà lãnh đạo khác cùng liên kết với nhau để tạo thành một *Liên Minh* các quốc gia con người bất khả ngăn chặn, thứ sẽ tiêu diệt hiểm họa Đại Tộc và đoạt lại Bạo Phong cho những người sống sót của nó.

Chuyện này cũng nhận được chút ít sự quan tâm. Đại Pháp Sư Antonidas đại diện cho hội Kirin Tor xứ Dalaran đã trực tiếp nghe tin về Đại Tộc thông qua Khadgar. Proudmoore là bạn với Anduin Lothar, và ông tin rằng việc báo thù nhân danh cho một quốc gia

con người đã bị phá hủy là hành động nên làm. Trollbane có mối quan hệ khăng khít với Lordaeron, và ông cũng muốn chiến đấu.

Nhưng Gilneas và Alterac không dễ dàng bị thuyết phục như vậy. Họ công khai tỏ ra nghi ngờ về liệu thực sự có những sinh vật đến từ một thế giới khác đã xâm lược hay không; Tin đồn của Deathwing đã lan rộng ra bên ngoài Lordaeron. Họ tin rằng phải có một lời giải thích khác.

Trong khi Hội Đồng Thất Quốc tiếp tục cuộc họp, Đại Tộc đã chuẩn bị cho chiến tranh.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bạo Phong: Stormwind
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Chóp Đá Đen: Blackrock Spire
Cõi Mộng Lục Bảo: Emerald Dream
Con người: human
Cổ Quân Đại Chiến: War of the Ancients
Cổ Thần: Old God
Dãy Núi Đỉnh Đỏ: Redridge Mountains
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Pháp Sư: Archmage
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hội Đồng Thất Quốc: Council of Seven Nations
Liên Minh: Alliance
Long Hồn: Dragon Soul
Nguyên tố: element
Người Bảo Hộ: Guardian

Người lùn: dwarf
(tộc) Nhai Xương: Bonechewer (clan)
Phù thủy: sorcerer
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Quỷ Hồn: Demon Soul
Rồng: dragon
Rồng lam: blue dragon
(tộc) Sắt Đen: Dark Iron (clan)
(tộc) Sọ Cười: Laughing Skull (clan)
(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
Thành Đô: Capital City
Thần Long Đại Diện: Dragon Aspect
(tộc) Thần Sấm: Thunderlord (clan)
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Tộc trưởng: chieftain
Tướng Đô Đốc: Lord Admiral
Yếu Địa: Nexus

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (1/7)

CHƯƠNG V: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH

VŨ TRANG CHO ĐẠI TỘC

4 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Khi khói bụi của Đệ Nhất Chiến Tranh dần lắng xuống, Orgrim Doomhammer suy nghĩ về tương lai của dân tộc mình. Ông mơ tới cái lúc loài orc quay trở lại được con đường và truyền thống cổ xưa của mình, được giải thoát khỏi ma thuật fel và những ảnh hưởng xấu xa khác mà Gul'dan và Blackhand đã gây ra cho các bộ tộc.

Nhưng giấc mơ đó còn lâu mới được thực hiện. Trước hết, Orgrim phải tạo ra được một ngôi nhà cho loài orc tại Azeroth. Chinh phạt Bạo Phong là vẫn chưa đủ. Những quốc gia con người khác sẽ không bao giờ chịu hòa bình với Đại Tộc. Không thể sau khi Bạo Phong đã bị phá hủy. Ngay lúc bấy giờ, các trinh sát của Doomhammer đã báo cáo về một cuộc tập hợp các quốc gia con người ở một vùng đất phương bắc tên là Lordaeron.

Orgrim biết rằng Đại Tộc chưa thể nhàn rỗi được. Nếu ông và dân tộc chỉ nghĩ đến chuyện bảo vệ phần lãnh thổ đã chiếm được của mình, các quốc gia con người sẽ tập hợp toàn quân đội của họ để hành quân về phương nam, và cuối cùng sẽ áp đảo loài orc. Cách duy nhất để Orgrim bảo vệ được sự tồn vong cho chủng tộc mình là tấn công trước, trước khi kẻ thù có thể chuẩn bị xong cho chiến tranh. Sau khi thẩm vấn những tù nhân con người bị bắt tại Bạo Phong, loài orc đã biết được rằng có nhiều quốc gia con người hùng mạnh nằm ở phương bắc, nhưng không nước nào sánh được với

Lordaeron. Đó là trung tâm của nền văn hóa con người. Nếu Đại Tộc chinh phạt được cái ngai quyền lực này là Thành Đô, Doomhammer tin rằng các vương quốc khác rồi cũng sẽ sụp đổ.

Nhưng điều đó chỉ có thể xảy ra nếu Đại Tộc chinh phạt thủ đô của Lordaeron. Cuộc chiến với Bạo Phong đã làm suy yếu quân đội của Doomhammer và tiêu hao nhiều nguồn tài nguyên. Với chỉ một lượng viện quân ít ỏi đến từ Draenor, vị thống chiến phải tìm những cách khác để củng cố Đại Tộc. Các tay chân của ông phải cố tìm cho ra những vũ khí mới. Các orc tộc Đá Đen trưng dụng các lò rèn của Bạo Phong, nhưng nhiều lò rèn trong số đó đã bị phá hủy do ngọn lửa từng cháy khắp thành phố.

Các orc tộc Hàm Rồng đã tìm ra một món cổ vật hùng mạnh và kỳ lạ được gọi là Quỷ Hồn. Nhưng cho tới lúc bấy giờ, họ vẫn chưa sử dụng được khả năng tiềm tàng của nó. Thủ lĩnh của bộ tộc là Zuluhed đã đưa Quỷ Hồn cho phó tướng của mình là Nekros và giao cho hắn nhiệm vụ tìm hiểu bí mật của nó.

Đại Tộc cũng đánh bạn với loài troll Amani đáng sợ của Azeroth. Họ vốn có một lịch sử dày chinh chiến đầy cay đắng trước con người, và họ rất hân hoan khi biết được về sự phá hủy của Bạo Phong. Bộ lạc Amani nhận thấy loài orc là những đồng minh đầy tiềm năng. Một số còn tỏ rõ là họ sẽ tham gia vào Đại Tộc để đổi lấy sự trợ giúp của Doomhammer. Thủ lĩnh của bộ lạc Amani là Chiến Tướng Zul'jin đã bị con người bắt giam trong một nhà tù gần thị trấn Đồi Đinh. Nếu loài orc giúp họ giải phóng Zul'jin, loài troll sẽ đồng ý chiến đấu cho Đại Tộc.

Và nói đến Gul'dan. Không lâu sau sự sụp đổ của Bạo Phong, tên thầy pháp bị ghét bỏ này vẫn còn hôn mê. Vị thống chiến vẫn canh chừng Gul'dan, định sẽ xử tử hắn khi hắn thức giấc. Nhưng khi đến thời điểm trả nợ máu, Orgrim lại nương tay. Gul'dan có một lời đề nghị cho chủ nhân mới của hắn, một cách để đảm bảo sự chiến thắng của Đại Tộc trước con người.

SỰ ĐÁNH CƯỢC CỦA TÊN THẦY PHÁP

G

ul'dan thức tỉnh từ cơn hôn mê và nhận thấy thế giới đã thay đổi. Trước đó, hắn có quyền lực cực kỳ lớn đối với Đại Tộc. Giờ đây, hắn đã mất tất cả. Hội Đồng Bóng Tối đã bị tiêu diệt, và Doomhammer là thống chiến mới. Gul'dan biết rằng nếu hắn không dành được lòng tin của Orgrim, hắn sẽ phải đối mặt với số phận đáng sợ như lũ thầy pháp của hắn.

Gul'dan cầu xin tha mạng, và hắn thề sẽ trung thành với Đại Tộc. Tên thầy pháp hứa với Doomhammer là hắn sẽ không tìm cách chi phối loài orc nữa. Hắn chối bỏ mối liên kết với các ân nhân đã dạy cho loài orc về ma thuật fel, bảo rằng chúng đã phản bội và bỏ rơi hắn.

Tên thầy pháp biết rằng lời của hắn chẳng khác gì đất bẩn đối với Orgrim. Hắn cần nhiều hơn thế để dành được lòng tin của vị thống chiến này. Gul'dan nhận thấy Đại Tộc đang cực kỳ cần sức mạnh. Không có nó, loài orc sẽ thất bại trong cuộc chiến sắp tới với con người. Hắn bảo Doomhammer rằng hắn có thể tạo ra những chiến binh mới, những kẻ có thể đấu được với những thuật sĩ của con người. Các giáo sĩ và pháp sư đã tỏ ra là những đối thủ phiền phức trong Đệ Nhất Chiến Tranh. Từ những gì các tù nhân con người nói với loài orc, các quốc gia như Lordaeron có quân đội với nhiều phù thủy hơn hẳn Bạo Phong.

Doomhammer không hề tin tưởng Gul'dan, nhưng tên thầy pháp nói đúng. Đại Tộc không có gì để đấu lại ma thuật của con người, đặc biệt là sau khi vị thống chiến đã cấm việc sử dụng nguồn năng lượng fel. Người draenei từng sử dụng những khả năng tương tự với con người, nhưng quân đội Lordaeron và các vương quốc phương bắc khác lại có số lượng đông hơn rất nhiều.

Orgrim cho Gul'dan một cơ hội để chứng tỏ bản thân. Nếu hắn có thể tạo ra thứ gì đó hữu ích, hắn sẽ được sống. Nếu hắn không thể, đích thân vị thống chiến sẽ là người kết liễu sự tồn tại khốn nạn của hắn. Orgrim biết rằng việc để Gul'dan sống là đầy rủi ro, nhưng ông tin rằng ông có thể kiểm soát tên thầy pháp thay vì trở thành con rối và kẻ đồng lõa như Blackhand.

Sau khi giải quyết xong việc hành quyết chính mình, Gul'dan lại ấp ủ suy nghĩ là sẽ giết Doomhammer. Hắn từ bỏ âm mưu này khi một giọng nói quen thuộc thì thầm với hắn – giọng nói của Kil'jaeden.

Sau nhiều năm im lặng, Sargeras đã ra lệnh cho Kil'jaeden liên lạc lại với tên đầy tớ của gã. Gã chúa quỷ bảo Gul'dan hãy để yên cho Doomhammer chịu trách nhiệm của Đại Tộc. Ông đã tiêu diệt được Bạo Phong, hoàn thành điều mà Blackhand không thể làm được. Ông là người thủ lĩnh mà Quân Đoàn cần – một thủ lĩnh có thể chinh phục những người bảo vệ Azeroth. Kil'jaeden lệnh cho Gul'dan làm tất cả mọi thứ có thể để tăng cường sức mạnh cho Đại Tộc và đảm bảo cho nó hoàn thành được mục tiêu. Một lần nữa, gã chúa quỷ hứa hẹn ban cho tên thầy pháp sức mạnh nếu hắn làm theo ý của Quân Đoàn.

Kil'jaeden hoàn toàn có ý định thực hiện lời hứa của mình, nhưng Gul'dan không tin gã. Hắn đã dần trở nên mệt mỏi với việc trở thành con tốt của Quân Đoàn. Dù cho Gul'dan tỏ ra tuân lệnh gã chúa quỷ, hắn lại âm mưu phản bội. Giờ hắn đã biết được vị trí của Mộ của Sargeras. Hắn có thể chiếm lấy nguồn sức mạnh trong ngôi mộ đó cho chính mình. Hắn còn cần gì tới Kil'jaeden hay Quân Đoàn chứ?

Để tới được ngôi mộ này, Gul'dan cần tới những đồng minh trung thành. Hắn cần một đội quân để bảo vệ hắn khỏi cơn thịnh nộ không thể tránh được của Đại Tộc khi họ biết được về ý định của hắn. Gul'dan thuyết phục Doomhammer cho phép hắn thành lập một bộ tộc của chính hắn, tộc Cướp Bão. Tên thầy pháp cam đoan rằng hắn sẽ công khai hành động của mình với toàn Đại Tộc, không giống như lúc hắn còn làm thủ lĩnh Hội Đồng Bóng Tối và ẩn mình trong bí mật. Hắn và các thành viên bộ tộc của hắn sẽ buộc phải chiến đấu trên tiền tuyến cùng với số quân đội còn lại. Thực ra, Gul'dan định sử dụng bộ tộc mới này để mở rộng quyền lực và sức ảnh hưởng.

Doomhammer cũng đoán được điều đó, nhưng ông quá tự tin rằng

ông luôn đi trước Gul'dan một bước. Nếu tên thầy pháp cần một bộ tộc của chính mình, vậy hắn sẽ được chấp thuận. Orgrim sẽ cắm gián điệp trong bộ tộc để canh chừng Gul'dan và hành động của hắn.

Còn có một lý do khác cho quyết định của Orgrim. Loài orc đã quay lưng lại với Gul'dan và việc sử dụng ma thuật fel của hắn, và không có bộ tộc nào chịu chấp nhận hắn và tay chân vào hàng ngũ của họ. Nếu còn muốn để cho tên thầy pháp gây được ảnh hưởng cho cuộc chiến, hắn sẽ cần một bộ tộc của hắn.

CÁC KỴ SĨ TỬ VONG

5 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

G

ul'dan suy nghĩ về những cách có thể thực hiện lời hứa tạo ra những chiến binh mới của hắn. Quan trọng nhất là chúng phải bí mật thề trung thành với hắn, và vậy nên tên thầy pháp hướng về phía Hội Đồng Bóng Tối. Dù cho các thành viên của nó đều đã chết, linh hồn chúng vẫn còn nguyên vẹn. Nếu Gul'dan có thể đem chúng trở lại từ cõi chết, hắn tin rằng chúng sẽ mãi mãi biết ơn hắn.

Gul'dan và Cho'gall tập hợp những linh hồn không còn xác của Hội Đồng Bóng Tối và tìm cách đưa chúng vào trong những vỏ bọc vật lý. Tên thầy pháp cân nhắc tới việc sử dụng xác của orc – hoặc thậm chí là ogre – những kẻ đã ngã xuống trong Đệ Nhất Chiến Tranh. Nhưng hắn biết rằng Đại Tộc sẽ không bao giờ chấp nhận sự báng bổ với những cái chết danh dự này. Điều này sẽ gây ra sự phản đối của các bộ tộc và nhanh chóng dẫn tới sự trừng phạt dành cho Gul'dan.

Không, không thể sử dụng loài orc hay ogre, nhưng con người thì có. Gul'dan sẽ hợp nhất những linh hồn của Hội Đồng Bóng Tối với xác chết của những kỵ sĩ vĩ đại nhất Bạo Phong.

Vì ma thuật fel đã bị cấm, Gul'dan sẽ biến những binh sĩ này thành những thầy gọi hồn hùng mạnh. Hắn và Cho'gall thực hiện hết nghi thức đẫm máu này tới nghi thức đẫm máu khác để hoàn thành công việc của mình. Sau một chuỗi những thất bại cay đắng,

cuối cùng chúng đã thành công.

Gul'dan hợp nhất được linh hồn của tên đồng minh cũ Teron'gor vào xác của một kỵ sĩ Bạo Phong đã ngã xuống. Nguồn năng lượng chiêu hồn trào dâng trong cơ thể thối rữa kia và biến nó thành một xác sống. Bộ xương lóng ngóng và đáng sợ này sẽ được gọi là Teron Gorefiend.

Hắn là kẻ đầu tiên của những kẻ mà Gul'dan sẽ gọi là *kỵ sĩ tử vong*.

Những binh sĩ bóng tối này là những kẻ thừa tự tối thượng của các thầy pháp. Chúng không cần tới thức ăn hay nghỉ ngơi. Các kỵ sĩ tử vong có thể triệu hồi nguồn năng lượng chiêu hồn để rút sự sống từ kẻ thù và thậm chí còn hồi sinh người chết làm viện binh trên chiến trường.

Sau khi kỹ thuật đã hoàn hảo, Gul'dan tạo ra thêm nhiều kỵ sĩ tử vong khác. Vẻ bề ngoài của chúng khiến cho Doomhammer cảm thấy ghê tởm. Chúng là những con quái vật trái với tự nhiên, và chúng được tạo ra từ những thành viên đã ngã xuống của Hội Đồng Bóng Tối, chính là những kẻ đầu tiên Orgrim thấy phải có trách nhiệm vì việc giết chết quê hương của loài orc. Nhưng dù với tất cả những mối lo ngại của vị thống chiến, ông cũng không thể chối bỏ khả năng của các kỵ sĩ tử vong. Chúng sử dụng một loại ma thuật khác với ma thuật fel, thứ cũng rất hùng mạnh nhưng không hề rút đi sự sống của đất đai.

Sau khi cân nhắc sự lựa chọn, Doomhammer chấp nhận những chiến binh khủng khiếp này vào Đại Tộc. Ông càng chờ đợi lâu, ông càng mất thêm nhiều yếu tố bất ngờ khi tấn công các quốc gia con người. Các kỵ sĩ tử vong chính là thứ vũ khí ông cần để đập tan Lordaeron, một cách để gieo rắc nỗi sợ hãi vào kẻ thù và chống lại ma thuật của con người. Orgrim lệnh cho các thành viên bộ tộc Đá Đen canh chừng lũ kỵ sĩ tử vong cẩn mật. Vị thống chiến bí mật lên kế hoạch tiêu diệt Gul'dan và lũ binh sĩ xác sống của hắn một khi Đại Tộc đã dành được chiến thắng.

Orgrim đã đúng khi không tin vào lũ kỵ sĩ tử vong. Dù cho chúng

công khai thề trung thành với Đại Tộc, chúng lại chẳng mấy quan tâm tới vị thống chiến hay đội quân của ông. Lũ kỵ sĩ tử vong cũng không phải là những tay chân khúm núm như Gul'dan đã hi vọng. Chúng chỉ trung thành với chính mình, và chúng chỉ hành động để đảm bảo sự tồn tại của chính chúng.

Sau khi tạo ra các kỵ sĩ tử vong, tất cả những gì còn lại là bổ sung nguồn tiếp tế và trang bị đã bị sụt giảm rất nhiều của Đại Tộc. Để làm điều này, Orgrim hướng sự chú ý tới Khaz Modan, quê hương của người lùn tộc Bronzebeard.

CÁI CHẾT CỦA CÁC THẦY TẾ

Các thầy tế orc vốn là một thử nghiệm đầy thú vị, nhưng chúng không tỏ ra hiệu quả trong chiến đấu nhưng Gul'dan từng hi vọng. Cuối cùng, hắn tìm ra cách tận dụng chúng. Gul'dan và Cho'gall hi sinh lũ thầy tế, sử dụng nguồn năng lượng chiêu hồn của chúng để hồi sinh các kỵ sĩ tử vong.

XÂM LƯỢC KHAZ MODAN

N

gười lùn tộc Bronzebeard là một dân tộc kiêu hãnh và dẻo dai. Trong hai ngàn năm, họ đã sống trong Lò Sắt, một thành phố to lớn được tạc vào lòng một ngọn núi. Vùng đất xung quanh là Khaz Modan có đầy những lò rèn người lùn, và dãy núi chứa đầy dầu mỏ và quặng kim loại. Trước khi tiến đánh Lordaeron, loài orc sẽ chinh phạt quê nhà của người lùn và sử dụng nguồn tài nguyên của nó để củng cố kho vũ khí của họ.

Trong một cơn bão tuyết dữ dội, Đại Tộc hành quân tới Khaz Modan. Người lùn đã sẵn sàng. Những đội pháo cối đánh sập những đường hầm trong núi dẫn tới nơi đây, làm chậm bước tiến của loài orc. Trong khi đó, người lùn kêu gọi sự trợ giúp từ những đồng minh cũ của mình là đoản nhân. Hai chủng tộc này tập hợp nguồn tài nguyên lại để thiết lập những vị trí phòng thủ khắp Khaz Modan.

Mặc dù với tất cả những sự chuẩn bị này, người lùn và đoản nhân cũng không thể đấu lại với đội quân orc. Đại Tộc quét qua Khaz Modan với cơn thịnh nộ của một cơn bão mùa đông. Hàng trăm

người lùn và đoản nhân đã ngã xuống trước lưỡi đao khát máu của loài orc. Đại Tộc chinh phạt từng căn cứ, tiền đồn, và xưởng vũ khí nhỏ một nằm rải rác khắp vùng đất băng giá.

Quân phòng thủ Khaz Modan bị đè bẹp bởi đòn công kích của Đại Tộc. Người đoản nhân rút lui về thủ đô của mình là Gnomeregan, trong khi người lùn chạy về thành phố pháo đài Lò Sắt.

Nhận thấy người lùn là mối đe dọa lớn hơn trong cả hai, Doomhammer tập trung quân lực để lật đổ Lò Sắt. Nhưng nó lại không hề thất thủ như phần còn lại của Khaz Modan. Gần như tất cả cư dân trong thành phố đều cầm vũ trang. Họ biết đây có thể là cuộc chiến đấu cuối cùng của mình, và họ đều sẵn sàng chết với rìu chiến trong tay chứ không chịu đầu hàng.

Đại Tộc xông tới Lò Sắt như một cỗ máy phá thành, nhưng vô ích. Mỗi người lùn hi sinh trong trận chiến mang theo mười orc xuống mồ. Số lượng sinh mạng phải trả giá quá lớn tới mức Doomhammer phải ngừng bao vây. Lò Sắt không phải mục tiêu chính của ông, và ông thấy không cần phải ném tính mạng của binh sĩ đi để chinh phạt thành lũy này. Doomhammer đã có thứ mình cần. Khaz Modan và nguồn tài nguyên dồi dào của nó giờ là do ông khai thác.

Để giam hãm người lùn, Doomhammer cho bộ tộc Hõm Máu đóng ngay bên ngoài cổng Lò Sắt. Sau đó ông lệnh cho các orc tộc Đá Đen đào mỏ tại dãy núi xung quanh và trưng dụng những lò rèn của người lùn. Không lâu sau, những cột khói đen bay nút trời Khaz Modan. Những thợ rèn bắt đầu phân phát vũ khí và những cỗ máy công thành mới được tạo ra cho toàn Đại Tộc.

Thời điểm xâm lược Lordaeron đã gần kề.

PHÒNG THỦ GNOMEREGAN

Loài orc cũng cố tiêu diệt Gnomeregan, nhưng họ không bao giờ thành công. Người đoản nhân là một chủng tộc tài ba, và họ đã chế tạo ra những công nghệ tân tiến để bảo vệ lãnh thổ của mình. Họ lắp đặt những khối thuốc nổ khắp vùng rừng núi bao quanh Gnomeregan. Nhiều orc đã ngã xuống trước những cái bẫy đơn giản này trước khi họ có thể tới được thủ đô của người đoản nhân.

Bản thân Gnomeregan cũng được che chắn bởi một cánh cổng sắt không thể công phá. Sau nhiều tuần lễ oanh tạc cổng vào bằng những cỗ máy công thành, Doomhammer phải thu hồi cuộc tấn công. Cũng như những gì ông làm với người lùn ở Lò Sắt, ông lệnh cho tộc Hõm Máu giam hãm người đoản nhân trong thành phố. Nhưng vị thống chiến không hề có ý định chinh phạt Gnomeregan nào khác. Nó sẽ thoát được cơn thịnh nộ của Đại Tộc.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Bạo Phong: Stormwind
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chiến Tướng: Warlord
Con người: human
(tộc) Cướp Bão: Stormreaver (clan)
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
Đoản nhân: gnome
Đồi Đinh: Hillsbrad
Giáo sĩ: cleric
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Lò Sắt: Ironforge
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Người lùn: dwarf
Pháp sư: mage
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Quỷ Hồn: Demon Soul

Thành Đô: Capital City
Thầy gọi hồn: necromancer
Thầy pháp: warlock
Thầy tế: necrolyte
Thống Chiến: Warchief
Xác sống: undead

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (2/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

DÒNG LŨ BÓNG TỐI

Sau khi chinh phạt phần lớn Khaz Modan, Doomhammer lên kế hoạch cho giai đoạn tiếp theo trong chiến dịch của mình. Để tới được các vương quốc con người trên đường bộ, loài orc cần phải băng qua một khu đầm lầy ở phía bắc gọi là Xứ Đầm Lầy. Đó là một tuyến đường đầy nguy hiểm. Vận chuyển những cỗ máy công thành và một đạo quân qua nơi này sẽ là một hành trình nặng nề, mệt mỏi và mất thời gian. Sau đó loài orc sẽ buộc phải băng qua cây cầu Nhịp Thandol hẹp dẫn tới vùng đất phương bắc – một nơi con người có thể dễ dàng phòng thủ.

Con người chắc sẽ đoán rằng Đại Tộc sẽ đi về phương bắc trên đất liền, nhưng Doomhammer sẽ không làm như những gì họ đoán. Ông sẽ xây dựng một đội tàu và bất ngờ tấn công vào trung tâm lãnh thổ con người.

Dù cho chỉ có một số ít orc công khai phản đối quyết định của Doomhammer, nhiều người khác vẫn tỏ ra e ngại về kế hoạch của ông. Loài orc không phải là một dân tộc hay đi biển. Hầu hết các bộ tộc mê tín này đều rất sợ biển cả.

Trước sự ngạc nhiên của Orgrim, Gul'dan và tộc Cướp Bão lại là những kẻ thuyết phục Đại Tộc băng qua biển. Tên thầy pháp và lũ tay chân thúc giục đồng đội rằng đó là việc tốt nhất có thể làm, và rằng chuyến hành trình này sẽ an toàn. Orgrim rất hoan nghênh sự trợ giúp này, nhưng ông vẫn còn cảnh giác trước động cơ của

Gul’dan.

Tại một vịnh biển nằm rúc tại phía tây nam Xứ Đầm Lầy, Orgrim trông coi việc xây dựng một đội tàu đơn giản nhưng với số lượng lớn. Loài orc biết rất ít về việc đóng tàu, nhưng họ có những đồng minh biết việc đó. Một số ogre của Đại Tộc có kiến thức về hàng hải, và họ giúp xây dựng những con tàu to lớn tên là tàu công phá. Loài troll Amani cũng hướng dẫn cho loài orc cách đóng những con tàu nhỏ nhưng cơ động có thể vượt sông và biển một cách an toàn.

Ngoài ra, Doomhammer còn lấy được sự trợ giúp từ một đồng minh hoàn toàn mới: yêu tinh. Những sinh vật mưu trí và khôn lỏi này đã chứng kiến sự xuất hiện của Đại Tộc và việc nó chinh phạt được Bạo Phong. Thêm nhiều cuộc chiến nữa sắp xảy đến nơi đường chân trời, và họ quyết định thu lợi từ điều này. Thay vì lánh xa loài orc, loài yêu tinh của Liên Danh Steamwheedle đưa ra một lời đề nghị với những kẻ xâm lược. Đại Tộc vẫn còn bỡ ngỡ trước Azeroth, và có rất nhiều điều học hỏi từ thế giới này và những nền văn hóa tại đây. Loài yêu tinh có thể cho loài orc những công nghệ, bản đồ mới, cùng những thông tin hữu ích khác… với một cái giá phải chăng.

Vị thống chiến sẽ không ép loài yêu tinh liều lĩnh này phải quy phục; đó hẳn là thứ Blackhand sẽ làm. Orgrim nhận thấy việc cho họ quyền bình đẳng sẽ có lợi nhiều hơn. Nếu họ muốn vàng, họ sẽ có vàng. Loài orc đã lấy được rất nhiều của cải từ Bạo Phong, nhưng họ không cần tới tiền bạc. Doomhammer hào phóng trả cho loài yêu tinh để nhận lấy sự giúp đỡ của họ. Khi ông biết họ cũng là những thợ đóng tàu tài ba, ông đã thuê họ trông coi việc xây dựng đội tàu của Đại Tộc.

Với sự trợ giúp của loài yêu tinh và các thành viên khác của Đại Tộc, những thợ đóng tàu orc bắt đầu làm việc. Doomhammer sẽ làm mọi thứ có thể để che dấu việc này khỏi những trinh sát con người.

LIÊN MINH LORDAERON

Xa tít phía bắc Xứ Đầm Lầy, Hội Đồng Thất Quốc tiếp tục tranh luận

về sự thiệt hơn của việc liên kết. Trong cuộc họp này, những người tị tạn đoản nhân và người lùn xuất hiện cùng tin tức tồi tệ: loài orc đã chinh phục được Khaz Modan. Sự kiện này khiến các thủ lĩnh con người bàng hoàng. Người lùn và đoản nhân rất hùng mạnh, và việc lãnh thổ của họ bị mất một cách nhanh chóng như vậy thật sự khó có thể hiểu nổi. Tệ hơn nữa, Đại Tộc giờ đang hành quân về phương bắc.

Kể cả với diễn biến đáng lo ngại này, Vua Greymane xứ Gilneas và Vua Perenolde xứ Alterac cũng cố chấp không chịu cùng nhau tạo ra Liên Minh. Họ sợ rằng việc liên kết lại sẽ khiến nước họ mất đi một số quyền lực. Sự bất hòa dần càng gia tăng giữa các thủ lĩnh. Họ tranh cãi kịch liệt tới mức Gilneas và Alterac đe dọa sẽ rời bỏ hội đồng.

Có một người tham gia hội đồng không để đứng im nhìn mọi người tranh cãi vì những vấn đề vô nghĩa như vậy. Tên của anh là Turalyon, và anh là một trong những tư tế được kính trọng nhất Lordaeron.

Turalyon đưa hoàng tử Varian xứ Bạo Phong về phe mình. Vị tư tế kêu gọi các thủ lĩnh quên đi sự khác biệt xưa cũ của họ. Nếu họ đánh giá thấp loài orc, tất cả các vương quốc đều sẽ phải chịu chung số phận với Bạo Phong. Các thành phố của họ sẽ cháy rụi, và con cái họ rồi sẽ mồ côi như Varian – nếu con cái họ vẫn còn sống sót. Loài orc không phải là một dân tộc khoan dung.

Turalyon biện luận rằng các vương quốc đang đứng ở ngay một giao lộ. Nếu họ không liên kết lại, lịch sử sẽ ghi nhận con người là một dân tộc quá kiêu hãnh để kết hợp lại với nhau. Một dân tộc vốn từng có cơ hội cứu Azeroth nhưng thay vì đó lại ném cơ hội đó đi vì những quan điểm chính trị hay ảo giác về quyền lực.

Nhưng nếu con người liên kết lại thành một Liên Minh, họ có thể thay đổi cả lịch sử. Họ sẽ đứng lên trở thành những người bảo vệ Azeroth. Dù sao thì không có bất cứ chủng tộc nào trên thế giới này họ biết có được nguồn tài nguyên, sức mạnh của sự lãnh đạo, hay sự dũng cảm của con người.

[image]*HÌNH: TURALYON TRẤN TĨNH HỘI ĐỒNG THẤT QUỐC ĐỂ THÀNH LẬP LIÊN MINH*

Cả Hội Đồng Thất Quốc đều vỗ tay khen ngợi bài phát biểu của Turalyon. Lời của anh thậm chí còn xoay chuyển được cả Greymane và Perenolde. Ngay trong ngày hôm đó, các thủ lĩnh con người đều nhất trí thành lập Liên Minh Lordaeron.

Cuộc tranh luận tiếp theo là về việc ai sẽ lãnh đạo quân đội Liên Minh, và các thủ lĩnh quyết định lựa chọn Anduin Lothar. Bởi vì ông tới từ Bạo Phong, ông không hề có mối liên kết về mặt chính trị nào với các quốc gia con người phương bắc. Ông có thể chỉ huy cả đội quân một cách công bằng và là lực lượng trung lập nếu có tranh chấp.

Lothar khiêm tốn chấp nhận danh hiệu này. Là chỉ huy tối cao của quân Liên Minh, ông có nhiều quyền lực và sức ảnh hưởng hơn bất cứ con người nào khác kể từ thời vua Thoradin xưa kia.

Lothar ngay lập tức tập hợp các nhóm quân Liên Minh và ra lệnh cho họ tập kết tại Chân Đồi Đinh, vùng đất phía bắc Xứ Ẩm Ướt.

HỘI BÀN TAY BẠC

K

hi quân lực con người tập hợp, Lothar có những sự chuẩn bị khác. Liên Minh được hợp thành từ nhiều quốc gia khác nhau, một số còn đối địch với nhau. Họ có phong tục tập quán khác nhau. Lothar cần một thứ khác để kết nối họ lại làm một. Ông cần những dũng sĩ có khả năng tập hợp được tất cả con người, cho dù họ đến từ đâu.

Các giáo sĩ là sự lựa chọn hợp lý nhất cho vị trí này, nhưng họ hoạt động không được hiệu quả lắm vào Đệ Nhất Chiến Tranh. Dù cho họ rất dũng cảm, họ lại thiếu đi những kỹ năng quân sự. Các giáo sĩ phù hợp hơn với việc sử dụng Thánh Quang để chữa trị trên chiến trường. Lothar cần *một thứ khác* hơn thế nữa.

Giải pháp đến từ Giáo Hội Thánh Quang. Tổng Giám Mục Alonsus Faol đã biết được mọi chuyện diễn ra tại Bạo Phong, cả chuyện các giáo sĩ đã hành động như thế nào. Ông gặp Lothar và đề xuất việc thành lập một hiệp hội mới hiện thân cho những phẩm chất tốt

nhất của con người. Hội này sẽ bao gồm các binh sĩ không chỉ có kỹ năng sử dụng Ánh Sáng, mà còn thông thạo về khả năng lãnh đạo và nghệ thuật chiến tranh truyền thống.

Với sự chấp thuận của Lothar, Faol tuyển mộ một số kỵ sĩ để thành lập hội mới này. Những cá nhân này đều thể hiện năng khiếu với Thánh Quang, và họ đều có những phẩm chất như trung thành, dũng cảm, và danh dự.

Faol gọi các học trò của mình là các hiệp sĩ, và hội của họ được đặt tên là Hội Bàn Tay Bạc.

Các thành viên của hội là những người được kính trọng tại Lordaeron. Họ gồm có Turalyon, vị tư tế đã giúp thành lập Liên Minh tại Hội Đồng Thất Quốc. Có Saidan Dathrohan, một người đàn ông lực lượng với sức mạnh thể chất vượt trội. Và có Tirion Fordring, một kỵ sĩ nổi tiếng với lòng nhiệt huyết và sự dẻo dai. Cuối cùng là Uther. Ông đã học việc từ Faol được vài năm, và ông là một kỵ sĩ tài giỏi và là một tín đồ ngoan đạo của Thánh Quang.

Lothar cũng gửi một người đồng đội từ Bạo Phong để huấn luyện làm hiệp sĩ: Gavinrad Tàn Khốc, một kỵ sĩ dày dạn chinh chiến từng chiến đấu trong Đệ Nhất Chiến Tranh. Faol chào đón người học trò này với đôi tay rộng mở.

Thành phố Thung Cốn sau này sẽ trở thành căn cứ hoạt động của các hiệp sĩ. Nhưng vào lúc này, Lothar vẫn giữ họ ở bên cạnh, lệnh cho họ đi cùng với quân đội Liên Minh. Suốt ngày đêm, các chiến binh thần thánh luyện tập không ngừng nghỉ. Faol dạy cho họ cách sử dụng Ánh Sáng để làm khuây khỏa đồng đội và trừng phạt kẻ thù, và cũng dạy cả cách lãnh đạo. Họ không chỉ là những món vũ khí. Cho dù thời thế có tàn khốc tới thế nào, các hiệp sĩ sẽ mãi là ánh sáng trong bóng tối, là ngọn đèn hi vọng dẫn đường cho Liên Minh.

Faol chỉ đạo cho các hiệp sĩ sống một cuộc sống giản dị. Họ không tìm kiếm tài vận hay vinh quang trong chiến đấu. Cho tới tận lúc khuất bóng, họ sẽ đặt quyền lợi của người khác lên trên bản thân mình.

Khi cuộc huấn luyện diễn ra, Faol cho các hiệp sĩ thấy một bộ kinh thánh được phù phép. Những pho sách thiêng liêng này là một trong những di vật cổ xưa nhất của giáo hội. Mỗi cuốn kinh thánh đại diện cho một trong những phẩm chất cốt lõi mà Faol thấy ở Bàn Tay Bạc: trừng phạt, thiêng liêng, bảo trợ, công lý, và trắc ẩn.

Faol đưa mỗi cuốn kinh thánh cho từng hiệp sĩ. Ông yêu cầu các học trò trở thành hiện thân sống cho những gì mà pho sách thiêng liêng của họ thể hiện. Turalyon mang *Kinh Thánh Bảo Trợ*; Uther mang *Kinh Thánh Công Lý*; Tirion mang *Kinh Thánh Trừng Phạt*; Saidan mang *Kinh Thánh Thiêng Liêng*; Gavinrad mang *Kinh Thánh Trắc Ẩn*.

Lothar thường xuyên gặp Hội Bàn Tay Bạc. Ông cũng rất hài lòng trước những gì ông thấy nên ông đã đề nghị Turalyon và Uther làm phó tướng của mình.

Faol rất vui khi giúp đỡ cho vị chỉ huy tối cao, nhưng ông chưa thể để cho các hiệp sĩ ra khỏi sự chăm sóc của mình được. Sẽ cần thêm vài tuần nữa họ mới sẵn sàng đặt chân vào chiến trường.

BẮT GIAM ALEXSTRASZA

Phía nam Lordaeron, Alexstrasza Thần Ban Sự Sống và những con rồng đỏ của bà tiếp tục tìm kiếm kẻ đã đánh cắp Quỷ Hồn. Cuộc điều tra của họ cuối cùng đã dẫn họ tới gặp loài orc.

Alexstrasza và đồng loại tới đúng lúc để chứng kiến cuộc tấn công Khaz Modan đầy tàn bạo của Đại Tộc. Dù cho Thần Ban Sự Sống nóng lòng muốn trợ giúp người lùn và đoản nhân, việc tìm kiếm Quỷ Hồn lại là cấp thiết hơn. Cổ vật đó chứa đựng sức mạnh của tất cả Thần Long Đại Diện trừ Deathwing. Nếu nó rơi vào bàn tay kẻ xấu, nó có thể gây ra diệt vong không chỉ với loài rồng và là với cả thế giới này.

Alexstrasza dần nhận ra rằng Quỷ Hồn đang ở trong tay một orc tên là Nekros. Hắn và bộ tộc Hàm Rồng đang thử nghiệm món cổ vật này và lạm dụng sức mạnh của nó. Alexstrasza và đồng đội lao xuống Nekros, cho rằng sẽ không vấp phải nhiều kháng cự. Một sinh

vật nguyên thủy như vậy sẽ không bao giờ tìm ra bí mật của Quỷ Hồn.

Lũ rồng đã nhầm.

Alexstrasza và đồng đội không hề biết, Nekros đã biết được rất nhiều về cổ vật này thông qua những giấc mơ và hình ảnh được Deathwing gửi đến. Gã Thần Long Đại Diện đen đã dạy cho tên orc về sức mạnh thực sự của Quỷ Hồn, và gã đã chỉ cho hắn cách sử dụng nó. Thông tin lớn nhất mà Deathwing chia sẻ với Nekros là món di vật này có thể được sử dụng để nô dịch Alexstrasza và các Thần Long Đại Diện khác.

Nekros kêu gọi sức mạnh của Quỷ Hồn, và món cổ vật này khiến Thần Ban Sự Sống phải chịu đựng những cơn đau kinh hoàng. Alexstrasza rơi xuống từ trên bầu trời và đâm xuống dãy núi phía ngoài Khaz Modan. Sau đó Nekros sử dụng sức mạnh của Quỷ Hồn để khống chế Thần Ban Sự Sống, và những orc còn lại của tộc Hàm Rồng tràn về phía sinh vật khổng lồ này và xiềng bà lại.

Dù cho Quỷ Hồn có thể được sử dụng để chống lại các con rồng khác, Nekros cũng chỉ là một tên orc, và kiến thức của hắn về món cổ vật này có giới hạn. Hắn biết rằng hắn sẽ không bao giờ có thể sử dụng sức mạnh của di vật này lên Alexstrasza và đồng đội bà cùng lúc, vì vậy nên hắn tập trung sự chú ý vào Thần Ban Sự Sống. Những con rồng đỏ chẳng thể làm gì để giúp nữ hoàng của mình. Mỗi lần một trong số họ nhào về phía lũ orc, Nekros lại hành hạ Alexstrasza bằng sức mạnh phi thường của Quỷ Hồn. Hắn không nói được tiếng rồng, nhưng tin nhắn của hắn thì đã quá rõ ràng: khi lũ rồng tấn công loài orc, Alexstrasza sẽ phải chịu đau đớn tột cùng.

Bằng cách nô dịch Alexstrasza, Nekros đã trói buộc loài rồng đỏ theo ý mình một cách hiệu quả. Những sinh vật này sợ rằng nếu họ không tuân lệnh tộc Hàm Rồng, Alexstrasza sẽ bị tra tấn hoặc thậm chí là bị giết.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Ánh Sáng: Light
Bàn Tay Bạc: Silver Hand
Bạo Phong: Stormwind
Chân Đồi Đinh: Hillsbrad Foothills
Con người: human
(tộc) Cướp Bão: Stormreaver (clan)
Dòng Lũ Bóng Tối: Tides of Darkness
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
Đoản nhân: gnome
Giáo Hội Thánh Quang: Church of the Holy Light
Giáo sĩ: cleric
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Hiệp sĩ: paladin
Hội Đồng Thất Quốc: Council of Seven Nations
Kinh Thánh Bảo Trợ: Libram of Protection
Kinh Thánh Công Lý: Libram of Justice
Kinh Thánh Thiêng Liêng: Libram of Holiness
Kinh Thánh Trắc Ẩn: Libram of Compassion
Kinh Thánh Trừng Phạt: Libram of Retribution
Liên Danh Steamwheedle: Steamwheedle Cartel
Liên Minh: Alliance
Người lùn: dwarf
Nhịp Thandol: Thandol Span
Quỷ Hồn: Demon Soul
Rồng: dragon
Rồng đỏ: red dragon
Tàn Khốc: Dire
Thánh Quang: Holy Light
Thần Ban Sự Sống: Life-Binder
Thần Long Đại Diện: Dragon Aspect
Thầy pháp: warlock

Thống Chiến: Warchief
Thung Cốn: Stratholme
Tổng giám mục: Archbishop
Tư tế: priest
Xứ Đầm Lầy: Wetlands
Yêu tinh: goblin

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (3/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

GRIM BATOL

T

in về chiến công của tộc Hàm Rồng đã lan đi khắp Đại Tộc. Không ai hài lòng trước tin này hơn Thống Chiến Doomhammer. Giờ đây ông đã có được một món vũ khí đầy tiềm năng khác trong kho vũ khí. Nhưng sẽ mất thêm thời gian để có thể kiểm soát hoàn toàn lũ rồng và dùng chúng trong những trận chiến nảy lửa.

Doomhammer lệnh cho Nekros và tộc Hàm Rồng chiếm lấy Grim Batol, một pháo đài xa xôi nằm tại dãy núi phía đông Xứ Đầm Lầy. Thành trì đổ nát này từng thuộc về người lùn tộc Wildhammer, nhưng bộ tộc này đã bỏ hoang nó từ lâu.

Nekros và tay chân đã xích Alexstrasza trong lòng Grim Batol. Họ cũng buộc những con rồng đỏ khác đi cùng vị Đại Diện phải hộ tống họ, và đe dọa hãm hại Thần Ban Sự Sống nếu chúng bất tuân lệnh. Tại Draenor, tộc Hàm Rồng đã làm chủ được nghệ thuật huấn luyện loài rylak có cánh làm thú chiến đấu. Họ cũng sẽ làm như vậy với những tù binh đáng sợ tại Grim Batol này.

Trong khi loài orc bắt đầu tạo ra những bộ yên cương, Nekros cẩn thận canh chừng Alexstrasza. Thần Ban Sự Sống thề sẽ tiêu diệt tên orc này vì những gì hắn đã làm, nhưng lời đe dọa của bà là rỗng tuếch. Khi Nekros còn có Quỷ Hồn, hắn là bất bại.

Trong lúc bị giam cầm, Alexstrasza đẻ ra một mớ trứng. Nekros nhanh chóng nhận thấy đây là một cơ hội vàng. Nếu bộ tộc hắn có thể ấp nở thành công những quả trứng này, loài orc sẽ có thể nuôi

dạy lũ rồng con thành đầy tớ trung thành cho Đại Tộc.

Từ nơi xa, Deathwing hoan hỉ khi Alexstrasza bị giam cầm. Gã tiếp tục tư vấn cho Nekros một cách từ từ về cách sử dụng Quỷ Hồn để kiểm soát loài rồng đỏ. Việc Đại Tộc có được một món vũ khí hùng mạnh như vậy cũng là giúp cho kế hoạch phục hưng loài rồng bay đen của Deathwing, nhưng vẫn còn có những lợi ích khác. Gã biết rằng việc Thần Ban Sự Sống phải nhìn thấy đồng bào của mình bị sử dụng làm công cụ chiến tranh sẽ khiến trái tim bà tan nát.

Và gã ưa thích mọi khoảnh khắc đau khổ của Alexstrasza.

THÀNH TRÌ BỊ NGUYỀN RỦA

Grim Batol là một nơi bị nguyền rủa. Nhiều thế kỷ trước, một cuộc chiến tranh giữa hai bộ tộc người lùn Sắt Đen và Wildhammer đã diễn ra quyết liệt trong thành phố. Nữ phù thủy Modgud của tộc Sắt Đen đã triệu hồi nguồn sức mạnh đen tối để áp đảo những vệ binh Grim Batol. Dù cho cuối cùng thì tộc Wildhammer đã giết được bà ta và đánh đuổi được tộc Sắt Đen, ngôi nhà của họ mãi không còn được như xưa nữa. Modgud đã nguyền rủa thành phố này lúc bà ta chết, khiến nó bị thối nát mãi mãi. Tộc Wildhammer thành lập một ngôi nhà mới tại một nơi đầy oai nghiêm tên là Xứ Nội.

DÒNG DÕI ARATHI

K

hi Đại Tộc đang củng cố lực lượng, Liên Minh cũng vậy. Lothar đã có toàn bộ quân lực của các quốc gia con người trong tay, nhưng ông không thể mạo hiểm với Đại Tộc được. Ông tìm kiếm tất cả những nguồn trợ giúp có thể, bao gồm cả loài tiên cổ xưa và hùng mạnh xứ Quel'Thalas.

Rất lâu về trước, con người và tiên đã tiến hành một cuộc chiến đẫm máu chống lại loài troll Amani. Chỉ bằng cách liên kết với nhau thì Quel'Thalas và tổ tiên của Lothar mới có thể chiến thắng kẻ thù của mình. Sau chiến thắng này, người thượng tiên đã tuyên thệ với vị vua con người Thoradin: nếu ông hay bất cứ người nào thuộc dòng dõi của ông cần tới trợ giúp trong tương lai, Quel'Thalas sẽ giúp đỡ mà không hề do dự. Lothar có mang dòng máu của

Thoradin, và khẩn cầu người thượng tiên thực hiện hiệp ước cổ xưa của mình.

Lời kêu gọi chiến tranh của Lothar phải đối mặt với những cảm xúc hỗn độn tại Quel'Thalas. Vị vua thượng tiên Anasterian Sunstrider đã nghe về những lời đồn về những sinh vật kỳ lạ ở phương nam, nhưng ông không xem họ là những mối đe dọa. Ông chỉ cử một đội tàu tiên nhỏ tới Liên Minh, và lệnh cho số quân lực còn lại ở lại Quel'Thalas. Không phải tất cả mọi người đều nghe theo. Vị đội trưởng tuần du tài năng Alleria Windrunner không tuân theo lệnh nhà vua và đem một số tiên đồng đội về phía nam. Cô tin rằng Đại Tộc là mối đe dọa lớn hơn rất nhiều so với hầu hết đồng loại của cô tin tưởng, và cô quyết định nhìn tận mắt xem loài orc có thể làm những gì.

Dù cho Lothar rất thất vọng trước số lượng tiên ít ỏi tham gia Liên Minh, ông không hề công khai thể hiện điều đó ra. Ông chào đón họ bằng cánh tay rộng mở. Các tuần du này sẽ chiếm vai trò rất quan trọng là làm cung thủ, trinh sát, và quân hỗ trợ cơ động.

Loài tiên tới Chân Đồi Đinh bằng đường biển ngay lúc Lothar nhận được tin xấu. Giống hầu hết thành viên Liên Minh, ông cho rằng Đại Tộc sẽ xâm lược phương bắc thông qua Nhịp Thandol, một việc sẽ phải mất nhiều tháng nữa. Nhưng các trinh sát con người báo cáo lại rằng loài orc đã xây dựng nên một đội tàu, và họ đã sẵn sàng ra khơi.

Cuộc xâm lược này sẽ bắt đầu sớm hơn so với những gì Lothar dự đoán.

Lothar thúc giục số quân đội Liên Minh còn lại tập hợp tại Chân Đồi Đinh, nơi có khả năng Đại Tộc đổ bộ cao nhất. Để mai phục đội tàu orc vào lúc này, vị chỉ huy tối cao kêu gọi Đô Đốc Daelin Proudmoore và hải quân Liên Minh.

BIỂN LỬA

T

hống Chiến Doomhammer không cho rằng không thể dấu kín đội tàu của mình được mãi. Khi ông biết rằng những con tàu trinh sát con

người đã thám thính đội tàu của mình, ông không hề thay đổi kế hoạch. Việc xây dựng đội tàu Đại Tộc đã hoàn thành, và ông lệnh cho quân lính lên tàu. Orgrim tin rằng Đại Tộc sẽ tới bờ nam Lordaeron trước khi con người có thể tập trung được một đội quân phòng thủ vững chãi.

Lợi thế sẽ không có nhiều, nhưng Orgrim đã học được từ một đời chinh chiến rằng những lợi thế nhỏ nhoi thường có thể thay đổi giữa chiến thắng và thất bại.

Hàng trăm tàu orc, chất đầy hàng tiếp tế và hàng ngàn binh lính, rẽ sóng vượt biển lớn. Hành trình của họ không phải là không bị ngăn cản. Gần đảo Zul'Dare, Đô Đốc Daelin Proudmoore và hải quân Liên Minh đã chặn đường đội tàu Đại Tộc.

Khi Proudmoore tìm thấy đội tàu thô thiển của Đại Tộc, chuyện xảy ra giống như một con sói bắt gặp một con cừu bị thương. Vị đô đốc sinh ra từ quốc gia hải đảo Kul Tiras, và ông đã dành cả đời mình ngoài biển cả. Kinh nghiệm của ông về hải chiến là không ai sánh được trên thế giới này.

Những con tàu mạnh mẽ của Proudmoore áp đảo đội tàu Đại Tộc nhanh hơn cả những gì ông dự tính. Loạt đại bác đầu tiên của Liên Minh phá tan nhiều tàu orc thành từng mảnh. Hàng tá tàu vận tải chìm nghỉm, và những con sóng dữ dội nuốt chửng đoàn thủy thủ. Proudmoore sớm nhận ra rằng ông có thể phá hủy cả quân đội Đại Tộc trên biển. Ông có thể kết thúc cuộc chiến tranh chống lại Liên Minh trước cả khi nó kịp bắt đầu.

Có lẽ ông đã có thể làm như vậy, nếu không có sự xuất liện của lũ rồng.

Doomhammer biết rằng con người được trang bị cho hải chiến tốt hơn. Đó là lý do tại sao ông lệnh cho Nekros và bộ tộc Hàm Rồng hỗ trợ không quân dưới dạng lũ rồng đỏ.

Ban đầu, Nekros phản đối. Các orc của hắn vẫn chưa thể huấn luyện lũ rồng thành những con thú chiến phù hợp. Nhưng sau khi Doomhammer ép buộc hắn, Nekros đành phải nghe theo. Hắn cử đi ba con rồng đỏ để bảo vệ đội tàu Đại Tộc, hắn đe dọa sẽ tra tấn

Alexstrasza nếu chúng không tuân lệnh.

Lũ rồng miễn cưỡng phải đi theo đội tàu orc từ một khoảng cách xa. Cuối cùng khi hải quân của Proudmoore tấn công, chúng đã ra mặt. Những sinh vật khổng lồ này nhào xuống từ trên bầu trời và nhận chìm đội tàu Liên Minh trong lửa.

Proudmoore không có cách nào chống lại lũ rồng, dù cho chỉ là một số lượng ít ỏi như vậy. Vị đô đốc phải kêu gọi tổng rút lui, và tàu của ông bị tản mát khắp nơi.

TRẬN CHÂN ĐỒI ĐINH

6 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Đ

ội tàu của Đô Đốc Proudmoore đã tản mát, Đại Tộc tiếp tục đi tới Chân Đồi Đinh và đổ bộ mà không vấp phải sự cản trở nào khác. Quân phòng thủ Liên Minh vẫn còn thưa thớt. Dù cho phần lớn quân đội Liên Minh đã tới Đồi Đinh, họ vẫn đang rất lộn xộn.

Quân orc xông vào bờ, nhưng lũ rồng đỏ bảo vệ đội tàu Đại Tộc từ chối đi theo họ. Nekros phải ở lại Grim Batol để canh chừng Alexstrasza, và hắn không có mặt để ra thêm lệnh mới cho những sinh vật này. Hắn chỉ lệnh cho chúng bảo vệ đoàn tàu, và chúng sẽ không giết bất cứ con người nào nếu không cần thiết. Đó là một hành động bất chấp nhỏ nhoi, nhưng là tất cả những gì lũ rồng có thể làm mà không gây nguy hại cho Alexstrasza.

Orgrim không hề cố gây sức ép. Ông để lũ rồng lại và hành quân vào đất liền. Ông dự định băng qua Dãy Núi Alterac để tới Thành Đô. Đó sẽ là một hành trình khó khăn, nhưng lại là con đường nhanh nhất để tấn công Lordaeron.

Lothar đã đoán trước được kế hoạch này. Từ quan điểm quân sự, thủ đô của Lordaeron là một mục tiêu quá tốt để có thể bỏ qua. Sự sụp đổ của nó sẽ gây ra sự chia cắt và khiến phần còn lại của Liên Minh rơi vào hỗn loạn. Lothar sẽ không để điều đó xảy ra. Ông cho các binh lính mệt mỏi dàn trận khắp Đồi Đinh để che chắn đoạn đường phía bắc và phía tây dẫn tới thủ đô. Sau đó Lothar cố gắng trấn tĩnh các binh lính, nhưng lời của ông chẳng có nhiều tác dụng.

Ông có thể nhìn thấy nỗi sợ hãi trong mắt họ. Đây là lần đầu tiên hầu hết con người nhìn thấy loài orc to lớn. Họ là thứ được sinh ra từ ác mộng.

Thật may cho Lothar, các hiệp sĩ đã hoàn thành việc huấn luyện. Các kỵ sĩ thần thánh này chạy dọc hàng ngũ Liên Minh, sự hiện diện của họ đã truyền hi vọng và sự dũng cảm vào các binh sĩ đồng đội.

Hồi trống chiến tranh của Đại Tộc vang lên, và đoàn chiến binh da xanh gầm lên và xông về hướng bắc. Họ va chạm với hàng ngũ con người với những tiếng chiến hống trên môi và những lưỡi đao kiếm bóng dầu trên tay.

Lần đầu tiên trong lịch sử, toàn bộ quân lực Đại Tộc và Liên Minh đối đầu với nhau. Alleria và các tuần du thượng tiên tiêu hao hàng ngũ Đại Tộc bằng cung tên, trong khi Lothar chiến đấu bên cạnh các hiệp sĩ. Ở một nơi khác, Khadgar và các pháp sư khác giải phóng nguồn sức mạnh bí thuật lên đầu quân orc.

Đệ Nhị Chiến Tranh đã bắt đầu.

Giữa cuộc chiến, một màn sương tối tệ lan dần khắp chiến trường. Từ màn sương hôi thối này, những binh sĩ con người đã chết sống dậy và rồi tấn công lại các đồng đội cũ của mình. Tiên phong trước đội quân khủng khiếp này là một số hình người trùm kín mũ cưỡi trên lưng những con ngựa xương.

Các kỵ sĩ tử vong đã tham chiến.

Chúng chọc xuyên qua đội quân con người lúc này đang sững sờ, khiến kẻ thù phải chịu sự đau đớn và nỗi kinh hoàng. Orgrim nhìn đòn tấn công này với cảm xúc hỗn độn giữa khó chịu lẫn thỏa mãn. Ông vẫn cảm thấy lo lắng về lũ kỵ sĩ tử vong, nhưng giờ ông đã thấy chúng hiệu quả như thế nào trong chiến đấu.

Chỉ bằng vẻ ngoài của lũ kỵ sĩ tử vong cũng đã khiến con người kinh hãi, và hàng ngũ Liên Minh bắt đầu sụp đổ. Và rồi một luồng sáng trắng tỏa ra từ Uther, Turalyon, và các hiệp sĩ khác. Những làn sóng năng lượng thiêng liêng phủ khắp các binh sĩ Liên Minh, hạ gục những cái xác con người mới được hồi sinh và thổi bay làn sương bẩn thỉu của lũ kỵ sĩ tử vong.

Các hiệp sĩ kêu gọi nguồn sức mạnh thiêng liêng của mình để chữa trị cho những binh sĩ bị thương và xoa dịu con tim sợ hãi của họ. Giờ đây với đầy sự tin tưởng, Liên Minh tập hợp lại và đập tan hàng tiền quân orc như một cây búa.
[image]*HÌNH: CÁC HIỆP SĨ VÀ CÁC BINH SĨ LIÊN MINH KHÁC CHIẾN ĐẤU VỚI CÁC KỴ SĨ TỬ VONG*

Những trận chiến xảy ra lẻ tẻ khắp Đồi Đinh. Đại Tộc và Liên Minh đang ngang ngửa nhau, nhưng Doomhammer biết rằng điều này sẽ không diễn ra được lâu. Quân orc càng ở lâu tại Đồi Đinh, Liên Minh sẽ càng có thêm thời gian kêu gọi viện binh từ những vùng lãnh thổ xa xôi.

Quân con người đang bảo vệ những con đường nhanh chóng nhất dẫn tới thủ đô của Lordaeron. Lựa chọn duy nhất của Doomhammer là đi về hướng tây và tìm một đường khác dẫn tới thành phố. Để làm điều này, ông kêu gọi loài troll Amani. Họ biết rất rõ về địa hình vùng núi này. Loài troll đồng ý dẫn đường cho loài orc, nhưng sẽ phải chờ cho tới khi Doomhammer thực hiện lời hứa giúp họ giải phóng thủ lĩnh của họ là Zul'jin.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chân Đồi Đinh: Hillsbrad Foothills
Con người: human
Dãy Núi Alterac: Alterac Mountains
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Hiệp sĩ: paladin
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Người lùn: dwarf
Nhịp Thandol: Thandol Span

Pháp sư: mage
Phù thủy: sorcerer
Quỷ Hồn: Demon Soul
Rồng: dragon
Rồng đỏ: red dragon
(tộc) Sắt Đen: Dark Iron (clan)
Thành Đô: Capital City
Thần Ban Sự Sống: Life-Binder
Thần Long Đại Diện: Dragon Aspect
Thống Chiến: Warchief
Thượng tiên: high elf
Tiên: elf
Tuần du: ranger
Xứ Đầm Lầy: Wetlands
Xứ Nội: Hinterlands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (4/7)

HIỆP ƯỚC AMANI

Doomhammer vẫn chưa quên lời hứa sẽ giải phóng Chiến Tướng Zul'jin. Các trinh sát orc đã tìm thấy vị trí của gã troll tại một khu trại giam gần một pháo đài con người tên là Thành Durnholde.

Khi cuộc chiến tiếp tục diễn ra tại Đồi Đinh, đích thân Doomhammer dẫn một đội quân tấn công đi giải cứu Zul'jin. Các vệ binh của nhà tù chẳng có mấy cơ hội trước vị thống chiến và các binh sĩ dày dạn chinh chiến của ông. Sau khi giải phóng Zul'jin, Doomhammer mời gã và dân tộc gã tham gia Đại Tộc.

Ban đầu Zul'jin không chấp nhận lời đề nghị này. Gã là chiến tướng của bộ lạc Amani vĩ đại. Trừ chính gã ra gã không đáp lại bất cứ ai cả. Doomhammer nhanh chóng xoa dịu nỗi e sợ của Zul'jin về quyền lãnh đạo. Nếu quân Amani tham gia Đại Tộc, họ sẽ không phải trở thành tôi tớ. Zul'jin vẫn có toàn quyền với dân tộc mình. Gã và Doomhammer sẽ bình đẳng với nhau và cùng nhau chống lại kẻ thù chung.

Cuối cùng Doomhammer dành được sự trợ giúp của Zul'jin với một đề nghị: Nếu quân Amani hợp quân với Đại Tộc, loài orc sẽ giúp họ tiêu diệt kẻ thù của họ, người thượng tiên xứ Quel'Thalas.

Tấn công Quel'Thalas đồng nghĩa với việc di chuyển xa về phía bắc thủ đô Lordaeron hơn những gì Doomhammer muốn. Nó mang nhiều rủi ro, nhưng lại rất cần thiết. Trận chiến tại Đồi Đinh đã dạy cho Doomhammer nhiều điều về Liên Minh. Cùng với nhau, các hiệp sĩ là một lực lượng ghê gớm, ngang hàng với các kỵ sĩ tử vong. Để

dành chiến thắng, Doomhammer cần tới sự trợ giúp của quân Amani.

Doomhammer lệnh cho Đại Tộc đi về hướng đông. Phó tướng đáng tin cậy nhất của ong là Varok Saurfang sẽ chỉ huy một đội hậu quân các orc tộc Đá Đen để mai phục Liên Minh. Điều này sẽ có phần còn lại của Đại Tộc thời gian quý giá để băng qua Đồi Đinh và đi xuyên qua một hẻm núi hẹp tới một nơi được gọi là Xứ Nội.

Dù cho vùng đất này rất hiểm trở, Đại Tộc lại di chuyển rất nhanh chóng nhờ sự trợ giúp của quân Amani. Loài troll dẫn loài orc theo một con đường sẽ đưa họ băng qua dãy núi phía bắc và vào Quel'Thalas. Dọc đường đi, Zul'jin tập hợp thêm nhiều troll Amani địa phương về bên mình.

Tất cả có vẻ đều sáng sủa cho tới khi những bóng đen có cánh xuất hiện trên đầu Đại Tộc. Không phải là rồng; chúng là loài bằng sư, chở những người lùn tộc Wildhammer gan dạ sống tại đây.

Từ trên cao, họ rải sấm chớp xuống đầu Đại Tộc.

TRÊN NHỮNG ĐÔI CÁNH SẤM CHỚP

Xứ Nội từ lâu đã là nhà của người lùn tộc Wildhammer. Từ pháo đài trên núi cao là Đỉnh Tổ Chim, họ canh chừng khắp vùng đất này. Tộc Wildhammer là một dân tộc ngoan cường nổi tiếng với mối quan hệ với loài bằng sư. Nhiều người lùn là những pháp tăng tài giỏi, và họ truyền sức mạnh của sấm chớp vào những vũ khí mang cái tên búa bão.

Tộc Wildhammer cũng là một dân tộc độc lập. Vì thiên hướng biệt lập của mình, họ không hề biết về Đại Tộc hay trận chiến đang diễn ra tại Đồi Đinh. Chỉ khi quân orc hành quân tới Xứ Nội thì những người lùn này mới biết về sự tồn tại của họ.

Thủ lĩnh tộc Wildhammer là Chúa Kurdran đã hành động ngay để bảo vệ quê hương mình. Ông và những kỵ sĩ bằng sư dũng cảm nhất đã lao xuống từ trên bầu trời. Họ oanh tạc Đại Tộc bằng những cây búa bão và rồi rút lui trở lại những đám mây trong an toàn. Kurdran tiếp tục tiến hành những cuộc tấn công hủy diệt đó

để tiêu hao sức mạnh của Đại Tộc.

Những con rồng sẵn sàng chiến đấu duy nhất hiện đang được sắp xếp để bảo vệ đội tàu của Đại Tộc tại Đồi Đinh, và vậy nên loài orc không có cách nào phản công lại những kỵ sĩ bằng sư phiền phức kia. Doomhammer không thể tiếp tục đi về hướng bắc khi những người lùn này đang quấy nhiễu hàng ngũ được. Vị thống chiến dẫn binh sĩ tấn công Đỉnh Tổ Chim, buộc Kurdran và các kỵ sĩ bằng sư phải lui về thủ đô.

Khi trận chiến diễn ra bên ngoài thành phố, Orgrim và nửa Đại Tộc rút lui. Họ sẽ tiếp tục đi về hướng bắc trong khi quân số còn lại tiếp tục khiến những người lùn bận tay. Kurdran và quân lực của ông chẳng mấy chú ý tới đội quân orc và troll đang rút lui. Họ chỉ quan tâm tới việc bảo vệ Đỉnh Tổ Chim chứ không phải việc truy đuổi phần còn lại của Đại Tộc.

Sau khi Doomhammer đi về hướng bắc, Lothar và đội quân của ông tới Xứ nội và trợ giúp bộ tộc Wildhammer. Hợp quân con người, tiên, và người lùn nhanh chóng đẩy lui loài orc ra khỏi Đỉnh Tổ Chim và khiến họ phải rút lui vào rừng.

Cuộc tấn công Đỉnh Tổ Chim đã thay đổi Kurdran và dân tộc ông. Giờ họ đã biết về mối đe dọa của Đại Tộc, và họ quyết định giúp đánh bại quân orc.

Kurdran và bộ tộc gia nhập vào Liên Minh. Viện quân của tộc Wildhammer và các kỵ sĩ bằng sư là một điều cần thiết. Dù cho quân orc vẫn chưa sử dụng lại lũ rồng kể từ trận hải chiến gần Zul'Dare, Lothar sợ rằng cái ngày chúng quay lại sẽ đến. Nếu Liên Minh muốn đấu lại không quân ưu việt của Đại Tộc, điều đó phải đến từ các kỵ sĩ bằng sư.

Từ Kurdran, Liên Minh biết được rằng một nửa Đại Tộc đã đi về hướng bắc. Tới tận khi đó Lothar mới nhận ra ông đã thua Orgrim về mặt chiến thuật. Phần Đại Tộc tại Xứ Nội chỉ là một phần nhỏ trong sức mạnh của toàn bộ quân orc.

Đó là quả là một khám phá cay đắng, nhưng Lothar không chấp nhận thất bại. Ông ngay lập tức cử Turalyon và phần lớn quân đuổi

theo Orgrim. Trong khi đó, phần còn lại của Liên Minh sẽ xử lý với Đại Tộc tại đây. Những đoạn đường tiềm năng dẫn tới thủ đô Lordaeron chắc đã an toàn. Vương quốc Alterac đang canh giữ đoạn đường dẫn tới phương đông. Vua Perenolde đã bố trí quân lực đóng chốt tại những hẻm núi đó, vậy nên nếu Đại Tộc muốn hành quân tới thành phố qua đường này, quân phòng thủ sẽ cản bước tiến của họ.

GARONA TRỐN THOÁT

Suốt Đệ Nhị Chiến Tranh, Garona vẫn sống dưới con mắt canh chừng của người chiến binh Eitrigg tộc Đá Đen. Cô có nhiều chức năng khác nhau, lúc thì dịch những bức thư lấy được từ những người đưa thư bị bắt của Liên Minh. Cô cũng chiến đấu cạnh những binh sĩ Đại Tộc đồng đội.

Ban đầu Garona xem Eitrigg chỉ là một chiến binh ngu dốt khác, một kẻ cuồng tín thề cả tính mạng mình cho Thống Chiến Blackhand mà không quan tâm đến khuynh hướng bạo ngược của ông ta. Nhưng dần dần, cô nhận thấy có những thứ khác về ông orc này, một ngọn lửa phảng phất của danh dự và kiêu hãnh.

Garona tin rằng cô có thể dành được sự tin tưởng của Eitrigg, và cô kể cho ông nghe mọi thứ cô biết về Gul'dan và Hội Đồng Bóng Tối. Cô cũng tiết lộ những kiến thức về ác quỷ và mục đích thực sự của Đại Tộc. Loài orc chỉ là con rối của một kẻ thù kinh khủng. Nếu Đại Tộc phá hủy Liên Minh, ác quỷ sẽ biến Azeroth thành một vùng đất hoang.

Eitrigg xem những lời của Garona chỉ là những lời nói dối độc địa. Dù sao thì cô cũng từng là sát thủ của Gul'dan. Sao ông có thể tin một kẻ từng thực hiện những hành động thiếu danh dự như thế chứ?

Sau khi Eitrigg quở trách, Garona từ bỏ mọi hi vọng giúp ông nhìn thấy sự thật. Cô kiên nhẫn chờ đợi thời cơ để thoát khỏi người kiểm soát mình.

Cuối cùng cơ hội này đã tới tại Xứ nội. Khi vùng đất này trở nên

hỗn loạn, Garona trốn thoát vào rừng và biến mất. Eitrigg có nghĩ tới việc săn đuổi nữ bán orc, nhưng trận chiến với Liên Minh quan trọng hơn nhiều so với việc đuổi bắt một tù nhân duy nhất.

Eitrigg vẫn còn những lý do khác để để Garona chạy thoát. Một phần trong ông thông cảm với nữ bán orc và quá khứ đau khổ của cô. Từ khi sinh ra cô đã bị buộc phải là một sát thủ. Gul'dan đã khiến cô thành ra như vậy. Khi cô vẫn chưa chĩa mũi dao về phía Đại Tộc, ông sẽ để cho cô đi.

Có lẽ tại Azeroth cô sẽ tìm được thứ gì đó cô chưa từng có tại Draenor. Có lẽ cô có thể tìm được một ngôi nhà thực sự.

NHỮNG KHỐI TỰ THẠCH CỦA LOÀI TIÊN

Với phần đông Liên Minh bị sa lầy tại Xứ Nội, Orgrim dẫn một nửa quân số Đại Tộc về phía Quel'Thas mà không bị ngăn cản. Dọc được đi, Zul'jin tới thăm thủ đô Zul'Aman của quân Amani để tập hợp thêm đồng minh. Gã kích động dân tộc mình nổi giận với lời hứa sẽ tàn sát loài tiên. Hàng ngàn troll trang trí với những lá bùa được yểm phép và những hình xăm nghi thức gầm vang Zul'Aman và tham gia vào Đại Tộc của Orgrim.

Một quân đội mà người thượng tiên chưa bao giờ phải đối mặt trong hàng ngàn năm tiến dần tới biên giới Quel'Thalas. Đại Tộc tàn sát và cướp bóp những phần lãnh thổ phía ngoài của vương quốc một cách nhanh chóng.

Khi Orgrim tiến về hướng bắc, ông nhận thấy nhiều kỵ sĩ tử vong và thầy mo Amani không thể sử dụng ma thuật của mình. Cuối cùng Gul'dan phát hiện ra thứ đã phá vỡ sức mạnh của họ.

Hàng ngàn năm trước, sau Cổ Quân Đại Chiến, Quel'Thalas đã dựng nên một hàng rào ma thuật hùng mạnh bao quanh vương quốc. Nó được gọi là *Ban'dinoriel*, "Người Gác Cổng." Hàng rào này được kết nối với một chuỗi Tự Thạch bằng đá khối, những di vật ngăn cản Quân Đoàn Rực Lửa và những kẻ khác ở bên ngoài không thể phát hiện ra nguồn bí thuật được người thượng tiên sử dụng. Chúng cũng khiến sức mạnh của kẻ thù bị suy yếu, chẳng hạn như

loài troll Amani.

Gul'dan cho rằng việc phá bỏ một trong những tảng Tự Thạch này sẽ phá vỡ hàng rào và khôi phục việc sử dụng ma thuật của Đại Tộc. Sau đó hắn và tay chân sẽ sử dụng di vật này để tăng cường cho Đại Tộc nhằm bao vây Quel'Thalas.

Sau rất nhiều cân nhắc, Doomhammer đồng ý với kế hoạch này. Ông không hề tin tưởng Gul'dan. Nhưng trước tới giờ, tên thầy pháp vẫn luôn chứng tỏ mình hữu dụng và trung thành với Đại Tộc. Gián điệp của Orgrim trong bộ tộc Cướp Bão cũng báo cáo là không tìm thấy bất cứ hành động phá hoại nào. Những gì Doomhammer không biết là Gul'dan đã mua chuộc được những gián điệp đó bằng cách đe dọa, bằng những lời hứa về quyền lực, và những cách khác.

Doomhammer vẫn cho rằng sẽ có ngày Gul'dan phản bội ông và chiếm quyền kiểm soát Đại Tộc. Ông không bao giờ tưởng tượng nổi sự thật: tên thầy pháp đang định *bỏ rơi* Đại Tộc.

Trong mấy tháng gần đấy, Gul'dan đã gần như tập hợp đủ sức mạnh để làm điều đó. Dù cho lũ kỵ sĩ tử vong đã không chứng tỏ mình trung thành với hắn như hắn đã hi vọng, hắn đã có hai bộ tộc hùng mạnh chống lưng: tộc Cướp Bão và tộc Búa Hỗn Mang. Nhưng như thế là chưa đủ. Chưa thực sự đủ. Tên thầy pháp cần tất cả sức mạnh có thể lấy được nhằm chống đỡ trước Doomhammer và các đối thủ khác hắn có thể gặp trong hành trình đến Mộ của Sargeras. Những di vật bí ẩn của Quel'Thalas có thể cho Gul'dan nguồn sức mạnh mà hắn cần.

Hắn và tay chân nhanh chóng gỡ bỏ một trong những tảng Tự Thạch của Quel'Thalas. Chúng đục khoét di vật bằng đá khối này để xây dựng một công trình gọi là Bệ Thờ Bão Tố. Sau đó Gul'dan quay sang sử dụng một nghi thức cổ xưa từng được loài orc thành Búa Trên sử dụng. Trong quá xứ xa xưa, họ đã tìm được cách để tăng cường sức mạnh cho các thành viên trong chủng tộc mình. Bằng cách truyền nguồn bí thuật vào một ogre thông thường, tộc Búa Cao có thể biến họ thành những pháp sư ogre hai đầu có trí thông minh cao.

Rất ít ogre còn sống biết về kỹ thuật này, nhưng Cho'gall là một trong số đó. Gã tự tay lựa chọn những gã ogre ngu độn để thực hiện sự biến đổi này, và gã đích thân trông nom nghi thức.

Không lâu sau, các pháp sư ogre hai đầu bước ra từ bệ thờ. Họ hùng mạnh đúng như những gì Gul'dan hi vọng. Quan trọng hơn, họ bí mật thề trung thành với hắn.

Giờ đây, tất cả những gì còn lại với Gul'dan là tìm thời điểm thích hợp để hành động.

NHỮNG CÔNG CỤ ĐẨY SỨC MẠNH

Trong Đệ Nhị Chiến Tranh, Gul'dan thu thập được những thông tin liên quan tới một số cổ vật hắn biết được từ việc thăm dò tâm trí của Medivh. Hắn không bao giờ có cơ hội tìm kiếm những di vật đó, nhưng hắn có tiết lộ về sự tồn tại của chúng cho các kỵ sĩ tử vong.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Bằng sư: gryphon
Bệ Thờ Bão Tố: Altar of the Storm
Búa bão: stormhammer
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Búa Trên: Highmaul
Chiến Tướng: Warlord
Chúa: Thane
Con người: human
Cổ Quân Đại Chiến: War of the Ancients
(tộc) Cướp Bão: Stormreaver (clan)
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
Đỉnh Tổ Chim: Aerie Peak
Đồi Đinh: Hillsbrad
Hiệp sĩ: paladin
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council

Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Người lùn: dwarf
Pháp tăng: shaman
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Rồng: dragon
Thầy mo: witch doctor
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Thượng tiên: high elf
Tiên: elf
Tự Thạch: Runestone
Xứ Nội: Hinterlands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (5/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

TÀN TRO XỨ QUEL'THALAS

V

ới việc tảng Tự Thạch đã bị tác động, các kỵ sĩ tử vong và các thuật sĩ khác của Đại Tộc đã lấy lại được sức mạnh. Quân lực của Orgrim tràn tới thủ đô của Quel'Thalas là Thành Phố Trăng Bạc. Họ khủng bố khắp nơi, cướp phá các căn cứ và hạ gục tất cả tiên họ bắt gặp.

Vua Anasterian triệu hồi những vị tướng vĩ đại nhất của ông để ngăn chặn bước tiến của Đại Tộc. Các pháp sư và tuần du tiên phân tán ra khắp Quel'Thalas để chống lại quân lực Orgrim, nhưng họ không phải chiến đấu một mình lâu. Turalyon và Alleria nhanh chóng đến đó với một nửa quân lực Liên Minh.

Trong khi Turalyon tổ chức lại binh lính và tấn công Đại Tộc, Alleria gặp Anasterian tại Thành Phố Trăng Bạc. Cô hối thúc vị vua tiên hội quân với Liên Minh, nhưng ông chẳng cần thuyết phục nhiều. Anasterian đã nổi giận trước cuộc tấn công của Đại Tộc. Kể từ Chiến Tranh Troll cổ xưa chưa bao giờ loài tiên phải hi sinh nhiều đến thế. Từ cái thời gian tồi tệ đó lãnh thổ của họ chưa bao giờ bị vấy bẩn đến vậy. Con người và loài tiên từng liên kết với nhau để cứu các vương quốc của riêng họ khỏi sự lãng quên. Giờ đây, họ sẽ làm lại điều đó.

Liên Minh sẽ có được sự ủng hộ giúp đỡ toàn lực của Quel'Thalas.

Dù cho giờ đây Liên Minh và loài tiên đã được hợp nhất vì mục đích chung, mọi hi vọng họ có về một chiến thắng nhanh chóng hoàn toàn biến mất trong khói lửa. Lũ rồng đỏ đã đến.

Sau nhiều tháng cố gắng vất vả, các orc tộc Hàm Rồng đã học được cách cưỡi những con thú có cánh này vào chiến trận. Hàng tá sinh vật khổng lồ này xuất hiện trên bầu trời Quel'Thalas. Các kỵ sĩ bằng sư không quen với việc chiến đấu với rồng đã buộc phải rút lui. Loài orc là thú cưỡi nhào xuống đội quân Liên Minh, nhấn chìm họ trong biển lửa. Một cơn bão lửa phủ kín khu rừng xung quanh Quel'Thalas, và khói bốc lên che kín cả mặt trời.

Lũ rồng bị nô dịch chẳng hề thấy chút niềm vui nào trong cảnh tàn phá này. Chuyện hoàn toàn ngược lại. Nhiều trong số chúng buồn đau khi chúng phải tàn sát loài tiên và thiêu trụi sự sống trong rừng hoang.

Cơn bão lửa dữ dội khiến hầu hết vệ binh tiên phải trú ẩn trong Thành Phố Trăng Bạc. Dân tộc của Vua Anasterian không có món vũ khí vật lý nào có thể ngăn chặn Đại Tộc và lũ rồng khỏi xâm lược thủ đô tiên, nhưng họ lại có một thứ khác có thể làm được điều đó.

Các phù thủy tiên triệu tập một lớp màn chắn khổng lồ bao quanh Thành Phố Trăng Bạc. Hàng rào này lấy năng lượng từ Nguồn Nước Mặt Trời, suối nguồn ma thuật vốn là trung tâm nền văn hóa Quel'Thalas. Suốt hàng ngàn năm, loài tiên đã sử dụng nguồn năng lượng của nó để xây dựng vương quốc của họ và bảo vệ nó khỏi những kẻ bên ngoài.

Đại Tộc liên tục tấn công lớp màn chắn này, nhưng hàng rào không hề sứt mẻ. Kể cả ngọn lửa thần bí của lũ rồng đỏ cũng không thể phá vỡ được nó.

Sự kiên nhẫn của Orgrim đã gần cạn. Việc phá hủy thành trì của người thượng tiên chưa bao giờ là ưu tiên của ông. Đó là Lordaeron. Dù cho Orgrim chưa đáp ứng được hiệp ước Amani, ông đã hoàn thành những việc khác tại Quel'Thalas. Các pháp sư ogre tài giỏi giờ đã phục vụ cho Đại Tộc. Bộ tộc Hàm Rồng cuối cùng đã đem được phần lớn lũ đầy tớ có cánh vào chiến đấu. Đại Tộc cũng đã giáng một đòn chí tử với Quel'Thalas, điều sẽ khiến loài tiên mất tới nhiều năm để phục hồi lại.

Orgrim bắt đầu lên kế hoạch cho bước tiếp theo trong chiến dịch

của mình. Ông cần một tuyến đường để tới thủ đô Lordaeron từ Quel'Thalas, một con đường có thể bất ngờ tấn công Liên Minh.

SỰ PHẢN BỘI CỦA ALTERAC

Sau thất bại trong việc tấn công vào Thành Phố Trăng Bạc, Orgim rút quân lực về và lệnh cho họ hành quân về hướng tây. Đã đến lúc quay trở lại chiến dịch và tấn công thủ đô Lordaeron, và vị thống chiến đã tìm ra cách tới được thành trì đó.

Con đường trong thung lũng giữa Quel'Thalas và Lordaeron là lựa chọn hợp lý nhất nếu muốn tới thủ đô, nhưng chúng được canh phòng rất chặt. Orgrim sẽ không chọn đường đó. Ông sẽ đưa quân đội đi xuyên qua Dãy Núi Alterac hiểm trở phía nam thủ đô Lordaeron, tạo cho ông yếu tố bất ngờ.

Không phải tất cả đồng minh của Doomhammer đều đồng ý với kế hoạch này. Zul'jin và quân Amani từ chối lời kêu gọi đi về hướng tây của vị thống chiến. Lòng căm thù với loài tiên của họ rực cháy tới nỗi họ sẽ không từ bỏ việc bao vây Trăng Bạc. Zul'jin thề rằng gã sẽ chỉ tấn công thủ đô Lordaeron khi tất cả Quel'Thalas đã bị triêu trụi và gã đã lấy được đầu của Vua Anasterian.

Sự ngoan cố của Zul'jin thật đáng tức giận lẫn đáng ngại. Doomhammer phụ thuộc rất nhiều vào quân Amani để dẫn loài orc băng qua một vùng đất không phải của họ. Vào thời điểm then chốt này mà mất đi loài troll thì sẽ là kết thúc cho Đại Tộc.

Gul'dan cảm thấy sự lo sợ đang gia tăng của Orgrim. Tên thầy pháp biết rằng cuối cùng đã đến cơ hội cho hắn thoát khỏi sự kiểm soát của vị thống chiến. Gul'dan thuyết phục Orgrim và Zul'jin rằng bộ tộc Cướp Bão đã tìm được một cách mới để phá hủy hàng rào bao quanh Thành Phố Trăng Bạc. Tất cả những gì họ cần là một vài ngày. Một khi tộc Cướp Bão đã thành công, thành phố tiên sẽ sụp đổ; loài troll sẽ được thỏa mãn sự thèm khát báo thù, và sau đó họ sẽ tái hợp với Đại Tộc.

Doomhammer rất ghét phải để lại thêm một phần quân lực phía sau tại Quel'Thalas, nhưng những lời của Gul'dan đã xoay chuyển

được ông. Liên Minh đã bị phân tán: một nửa quân lực đang nằm tại Trăng Bạc, và nửa còn lại đang mải chiến đấu với Đại Tộc tại Xứ Nội. Thủ đô Lordaeron đã đủ chín muồi để đánh chiếm, và Doomhammer không thể để cho cơ hội đó tuột khỏi kẽ tay.

Doomhammer để Gul'dan và bộ tộc Cướp Bão lại để gỡ bỏ hàng rào, nhưng ông lệnh cho tộc Hàm Rồng ở lại Quel'Thalas và canh chừng tên thầy pháp. Nếu hàng rào không bị phá bỏ trong vòng ba ngày, họ sẽ ép Gul'dan và tay chân phải đi về hướng tây.

Và nếu Gul'dan đủ ngu ngốc để không tuân lệnh, Doomhammer cho phép tộc Hàm Rồng biến hắn thành đồ ăn cho những con thú chiến của họ.

Doomhammer dẫn quân đi về hướng tây, trong lòng chứa đầy hồ nghi. Kể từ cái ngày đổ bộ xuống Chân Đồi Đinh, mọi thứ đã không diễn ra đúng như kế hoạch. Nhưng ông biết rằng đó là chuyện bình thường trong chiến tranh. Những kẻ thích nghi được sẽ dành chiến thắng, và những kẻ từ chối thay đổi nhất định sẽ thất bại.

Khi Đại Tộc tới dãy núi, vận may mỉm cười với Doomhammer. Vua Perenolde xứ Alterac đang chờ đội quân orc. Ông ta có một lời đề nghị giúp đỡ…

Ngay từ đầu Đệ Nhị Chiến Tranh, Perenolde vẫn luôn thận trọng trong việc chiến đấu với Đại Tộc. Ông ta tin rằng quân orc là một đạo quân bất khả ngăn chặn. Nỗi sợ hãi Đại Tộc của ông ta càng trở nên sâu đậm hơn khi ông ta biết về lũ kỹ sĩ tử vong, lũ rồng đỏ, và các pháp sư ogre trong hàng ngũ của họ.

Sự xuất hiện của Đại Tộc tại Dãy Núi Alterac cuối cùng đã khiến Perenolde phải phản bội. Thay vì chống lại kẻ thù, ông ta lại thỏa thuận với họ. *Ông ta sẽ sống sót.* Perenolde gặp Đại Tộc để đưa ra một thông điệp đơn giản: ông ta sẽ cho quân orc một lối đi an toàn băng qua dãy núi nếu Đại Tộc tha cho Alterac.
[image]*HÌNH: LÃNH THỔ CỦA ĐẠI TỘC VÀ LIÊN MINH TRONG ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH*

Orgrim hăm hở chấp nhận yêu cầu này, và Perenolde cho vị thống chiến biết cách tránh những vị trí được phòng thủ tại dãy núi. Suốt

ngày đêm, Đại Tộc hành quân qua những hẻm núi không được bảo vệ xứ Alterac. Khi cuối cùng họ đã tới được Trảng Tirisfal, Orgrim lệnh cho quân đội không được nghỉ ngơi. Ông sẽ tung toàn bộ quân lính của mình tới bức tường Thành Đô.

BAO VÂY THÀNH ĐÔ

T
uralyon và đồng đội từ lâu vẫn cho rằng Đại Tộc cuối cùng rồi cũng sẽ tiến về hướng tây và tấn công thủ đô Lordaeron. Nỗi lo ngại của họ được xác nhận khi Orgrim và hầu hết quân lực của ông đột nhiên rời khỏi Quel'Thalas.

Dù cho một phần quân Đại Tộc vẫn còn ở lại Quel'Thalas, Turalyon lệnh cho phần lớn binh sĩ khẩn trương đi về hướng tây. Với nửa quân số Liên Minh đang mải chiến đấu tại Xứ Nội, nhiệm vụ bảo vệ thủ đô Lordaeron nằm trong tay anh. Ban đầu, việc tới được thành phố đó trước Orgrim có vẻ không phải việc bất khả thi. Đại Tộc đã đi vào Dãy Núi Alterac, và vệ binh nơi đó sẽ cản bước tiến của vị thống chiến.

Và rồi tin tức về sự phản bội của Vua Perenolde tới tai các đội quân nằm phân tán khắp nơi của Liên Minh. Không ai tin nổi điều đó là sự thật. Không ai ngờ nổi có con người nào lại thề trung thành với Đại Tộc khát máu.

Nhưng điều đó là sự thật, và những chuyện liên quan tới nó thật là thảm khốc. Nếu Dãy Núi Alterac được bảo vệ cẩn thận, hành trình đi về hướng tây của Doomhammer sẽ phải mất nhiều tháng. Với một con đường an toàn rộng mở cho họ, các binh sĩ của Đại Tộc đã tới được thủ đô Lordaeron.

Turalyon sợ rằng thành phố sẽ thất thủ trước khi anh kịp tới cứu nó, nhưng Lordaeron không đến nỗi không tự lực được như anh tưởng. Vua Terenas đã điều động cả thủ đô. Dù cho ông không phải là một chiến binh, ông lại là một người đàn ông thông thái và rất được lòng dân. Khi những cỗ máy bắn đá của Đại Tộc oanh tạc thủ đô, Terenas đã bảo với người của mình rằng trận chiến này sẽ quyết định cả cuộc chiến. Tương lai của nhân loại – tương lai của Liên

Minh – đang đè lên vai họ. Chính Terenas cũng thề sẽ hi sinh nếu điều đó đồng nghĩa với việc ngăn cản Đại Tộc trước khi viện binh tới. Không theo ý muốn của các cố vấn, ông vẫn đứng trên thành lũy và quản lý quân phòng thủ thành phố.

Orgrim khâm phục sự bền bỉ của Lordaeron. Con người và vị vua của họ chiến đấu không hề sợ hãi giống như loài orc. Nhưng sẽ không được bao lâu nữa. Từng ngày trôi qua, Orgrim dần tiêu hao thêm nhiều số quân phòng thủ thủ đô. Từng ngày trôi qua, những cỗ máy công thành của ông dần phá hủy thêm nhiều đoạn tường của thành trì.

Một khi viện quân của Đại Tộc tới từ Quel'Thalas, thành phố sẽ thất thủ. Vấn đề là *khi nào* đội quân đó sẽ đến. Các bộ tộc Hàm Rồng, Cướp Bão, và Búa Hỗn Mang vẫn chưa thấy đâu, và Doomhammer cũng chẳng nhận được tin gì từ họ.

Có thứ gì đó không đúng. Doomhammer cảm thấy điều đó từ sâu trong tâm. Sự lo lắng của ông càng nặng nề hơn khi Turalyon và đội quân của anh xuất hiện ở phía đông. Sự xuất hiện của họ đã làm quân orc sao lãng, tạo cho quân phòng thủ thủ đô chút thời gian nghỉ ngơi cần thiết.

Doomhammer không sợ Turalyon và đội quân của anh – ông sợ ý nghĩa đằng sau sự xuất hiện của họ. Các đội quân Liên Minh khác đang trên đường tới thủ đô. Đại Tộc phải sớm hạ gục pháo đài kia. Orgrim còn có các kỵ sĩ tử vong trong tay, nhưng ông cần các binh sĩ còn lại từ Quel'Thalas để đảm bảo chiến thắng.

Ông không bao giờ có được điều đó. Tộc Hàm Rồng xuất hiện ở bên ngoài thủ đô Lordaeron, mang theo tin xấu. Gul'dan đã phản bội Đại Tộc. Hắn đã đem hai tộc Cướp Bão và Búa Hỗn Mang đi về phía đội tàu orc hạ neo ở rìa Chân Đồi Đinh. Sau tin này, thêm nhiều tin tức đáng lo ngại khác tới tai Orgrim. Liên Minh đã biết được về sự phản bội của Vua Perenolde và đã chặn những con đèo thông thoáng tại Dãy Núi Alterac. Việc kêu gọi viện binh từ Xứ Nội giờ đã không thành.

Vào khoảnh khắc đó, Doomhammer biết rằng mình đã thua. Kể cả

nếu đội quân của ông có thể hạ được thủ đô, họ cũng không thể chống lại được toàn bộ quân lực của Liên Minh.

Cơn thịnh nộ rực cháy trong huyết quản Doomhammer. Đại Tộc đã tới gần, *rất gần*, với chiến thắng hoàn toàn. Giờ đây, họ phải đối mặt với việc bị tiêu diệt hoàn toàn.

Orgrim thu hồi quân bao vây và lệnh cho toàn quân rút lui về Khaz Modan. Ông cử một người đưa tin tộc Hàm Rồng đưa mệnh lệnh đó cho các binh sĩ tại Xứ Nội. Nếu Đại Tộc có thể tập hợp lại, vẫn còn có cơ hội thực hiện lại chiến dịch của mình. Đó là một hi vọng nhỏ nhoi, nhưng là thứ duy nhất Doomhammer còn.

Vị thống chiến cử các kỵ sĩ rồng của Đại Tộc đi yểm trợ cuộc rút lui của họ và cố hết sứ cản quân Liên Minh lại. Ông cũng cử bộ tộc Răng Nhe Đen đi săn đuổi Gul'dan. Orgrim đã tha mạng cho tên thầy pháp một lần. Ông sẽ không mắc lại sai lầm đó nữa.

TÌM KIẾM SỨC MẠNH THẦN THÁNH

Vài ngày sau khi Doomhammer hành quân tới thủ đô Lordaeron, Gul'dan tập hợp đồng minh và tiết lộ kế hoạch tìm kiếm Mộ của Sargeras. Hắn hứa hẹn sức mạnh dành cho tất cả những ai đi theo hắn, nhiều sức mạnh hơn cả những gì họ từng mong có được nếu tiếp tục cuộc chiến tranh vô nghĩa của Đại Tộc. Gần như tất cả các thành viên hai bộ tộc Búa Hỗn Mang và Cướp Bão thề sẽ hỗ trợ tên thầy pháp. Nhưng có một số ít người đáng chú ý trong quân số Đại Tộc tại Quel'Thalas không đồng ý.

Loài troll Amani không hề hứng thú gì với lời kêu gọi của Gul'dan. Họ tiếp tục bao vây thủ đô tiên. Tộc Hàm Rồng cũng thách thức tên thầy pháp, và họ ngăn cản hắn. Cuối cùng cả hai bên đều không dám liều lĩnh tấn công. Mối đe dọa về sự tự hủy diệt là quá lớn.

Tộc Hàm Rồng đi về hướng tây để hội quân với quân chủ lực Đại Tộc và cảnh báo Orgrim về chuyện mới xảy ra. Trong khi đó, Gul'dan và lũ tay chân đi về hướng nam. Thỉnh thoảng dọc đường chúng cũng gặp phải sự kháng cự của con người, nhưng không có thứ gì thực sự khiến chúng phải dừng lại. Tại Chân Đồi Đinh,

những kẻ phản bội trưng dụng một phần đội tàu Đại Tộc và dong buồm về hướng tây.

Gul'dan không hề biết, các orc tộc Răng Nhe Đen đã đuổi đến gần sát chúng. Họ sử dụng những con tàu orc còn lại và đi theo hắn.

Tộc Răng Nhe Đen không thực sự là một mối đe dọa với Gul'dan. Mối đe dọa thực sự còn lớn hơn thế rất nhiều. Kil'jaeden sẽ sắm biết được về sự phản bội đầy táo bạo của hắn, một điều thực sự rất bất ngờ. Tên thầy pháp đã giấu kỹ ý định của mình khỏi gã chúa quỷ. Kil'jaeden đã chuẩn bị tiêu diệt tên tay sai cũ của mình vì chỉ một tay hắn đã hủy hoại chiến thắng quan trọng của Quân Đoàn.

Chính Sargeras đã lệnh cho gã chúa quỷ dừng lại. Điều đó không xuất phát từ lòng khoan dung. Không hề, Sargeras muốn tự tay trừng phạt tên thầy pháp theo cách riêng của mình. Nếu Gul'dan muốn sức mạnh, vậy thì thủ lĩnh Quân Đoàn sẽ để hắn tìm được Mộ của Sargeras. Gã sẽ để hắn tới gần được với thứ hắn muốn, để tên orc ngu ngốc này thưởng thức được thứ *vốn đã có th*ể là của hắn.

Sau đó Sargeras sẽ tước nó đi, như những gì Gul'dan đã làm với hi vọng chiến thắng của Đại Tộc.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bằng sư: gryphon
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Chân Đồi Đinh: Hillsbrad Foothills
Chiến Tranh Troll: Troll War
Con người: human
(tộc) Cướp Bão: Stormreaver (clan)
Dãy Núi Alterac: Alterac Mountains
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance

Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Nguồn Nước Mặt Trời: Sunwell
Pháp sư: mage
Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
(tộc) Răng Nhe Đen: Black Tooth Grin (clan)
Rồng: dragon
Rồng đỏ: red dragon
Thành Đô: Capital City
Thầy pháp: warlock
Thống Chiến: Warchief
Thượng tiên: high elf
Tiên: elf
Trảng Tirisfal: Tirisfal Glades
Trăng Bạc: Silvermoon
Tuần du: ranger
Tự Thạch: Runestone
Xứ Nội: Hinterlands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (6/7)

**Chương có nội dung hình ảnh*

MỘ CỦA SARGERAS

Dựa vào những thông tin hắn lượm lặt được từ tâm trí của Người Bảo Hộ Medivh, Gul'dan lên kế hoạch cho chuyến đi tới Mộ của Sargeras. Chuyến hải trình thật dài và dữ dội. Những con sóng khổng lồ và những cơn bão đáng sợ dội xuống đội tàu của Gul'dan. Dường như chính thiên nhiên đang muốn ngăn trở hành trình của tên thầy pháp. Khi Gul'dan tới gần ngôi mộ, hắn có thể cảm nhận thấy nguồn năng lượng thần thánh tỏa ra từ trong đó. Lời hứa về ngần ấy sức mạnh đã tới gần tầm tay choán hết mọi suy nghĩ của hắn.

Mộ của Sargeras nằm sâu dưới đáy biển, và cần tới hợp lực của Gul'dan và đồng minh để có thể đưa nó lên mặt nước. Tên thầy pháp chỉ đạo một nghi thức, dẫn ma thuật của lũ tay chân vào một phép thuật khổng lồ duy nhất. Bầu trời chuyển màu đen như hắc ín, và làn gió biển bắt đầu thổi điên cuồng. Từ từ, rất chậm rãi, ngôi mộ được nâng lên khỏi đáy nước.

Một hòn đảo đá nhô lên trên mặt đại dương dậy sóng. Trung tâm của nó là ngôi Mộ của Sargeras khổng lồ, một tòa tháp oai nghiêm cao sừng sững trên mặt đất phủ đầy san hô.

[image]*HÌNH: GUL'DAN KÉO MỘ CỦA SARGERAS LÊN*

Không lâu sau khi Mộ của Sargeras nhô lên mặt nước, tộc Răng Nhe Đen đã tới gần hòn đảo. Gul'dan biết rằng hắn không có đủ quân số để đánh bại những kẻ bám theo hắn, nhưng nếu hắn có thể

chiếm được sức mạnh của ngôi mộ, hắn sẽ sống sót. Hắn không hề biết có mối nguy hiểm nào đang ẩn náu trong ngôi mộ kia, nhưng hắn không có nhiều thời gian để chuẩn bị. Gul'dan lệnh cho Cho'gall và tộc Búa Hỗn Mang cản đường kẻ địch trong khi hắn đưa bộ tộc Cướp Bão vào trong công trình này. Khi tên thầy pháp và lũ môn đồ lao qua những hành lang tối tăm trong ngôi mộ, cuối cùng chúng đã nhận ra chúng không phải chỉ có một mình…

Rất lâu về trước, khi Aegwynn đưa thế thân của Sargeras vào ngôi mộ, bà cũng đã giam cầm một số tay chân ác quỷ của gã tại đây. Hầu hết những sinh vật này đều đã chết hoặc thoi thóp. Người Bảo Hộ tin rằng những phong ấn phép thuật của ngôi mộ sẽ giam cầm được chúng. Điều này là đúng – lũ ác quỷ không bao giờ có thể tự mình thoát ra khỏi nơi đây. Nhưng qua hàng thiên niên kỷ, một số chúng đã hấp thụ nguồn sức mạnh còn leo lắt của thế thân, lấy lại đủ sức mạnh để đi lang thang khắp ngôi mộ.

Theo lệnh Sargeras, những sinh vật này nhảy ra từ bóng tối để xé xác lũ tay chân của Gul'dan. Rồi chúng hướng cơn thịnh nộ về phía tên thầy pháp và lột sống da hắn, xé từng mảng thịt khỏi khung xương.

Chỉ trong khoảnh khắc, tiếng kêu la đau đớn của hắn chấn động cả ngôi mộ. Rồi sau đó chỉ còn là im lặng.

Chỉ có một số môn đồ tộc Cướp Bão của Gul'dan sống sót sau vụ đụng độ với lũ ác quỷ. Trước khi thoát khỏi ngôi mộ, chúng lấy lại được cái đầu của chủ nhân chúng, tin rằng nó mang sức mạnh rất lớn.

Bên ngoài, tộc Búa Hỗn Mang vẫn chiến đấu dành mạng sống. Dẫn đầu bởi Dal'rend và Maim Blackhand, tộc Răng Nhe Đen triệt hạ lũ phản bội và để xác chúng ở lại thối rữa dưới bóng ngôi mộ.

Cho'gall chịu thương tích nặng nề trong trận chiến. Gã sống được chỉ nhờ vào lũ chân tay tộc Búa Hỗn Mang. Một số thành viên bộ tộc đem tên ogre bị thương lên một con tàu và dong buồm rời khỏi ngôi mộ. Làn giá mang con tàu đi về hướng tây, vào vùng nước chưa hề được ghi chép.

Đã trả thù xong, các orc tộc Răng Nhe Đen lên tàu và dong về hướng đông. Để làm minh chứng cho chiến thắng, họ đoạt lại sọ của Gul'dan từ một trong những tên tay sai của tên thầy pháp.

Tên orc đã bán đứng chủng tộc mình làm nô lệ cho ác quỷ đã không còn nữa.

GIẢI PHÓNG KHAZ MODAN

Rất xa Mộ của Sargeras, Đại Tộc tiếp tục hành trình rút lui đầy tuyệt vọng tới Khaz Modan. Đội quân orc tại Xứ Nội tấn công xuyên qua quân lực của Lothar và chạy tới Nhịp Thandol. Orgrim và nửa quân Đại Tộc bám sát phía sau. Sau đó Lothar và Turalyon gặp nhau, tập hợp quân đội lại và đuổi theo Đại Tộc đang tháo lui.

Đội tàu đã đi mất, Orgrim chẳng còn sự lựa chọn nào khác ngoài việc rút lui trên đường bộ. Nhiều tuần dài hành quân vất vả cùng những trận chiến lác đác với Liên Minh đã khiến đội quân orc kiệt quệ. Không lâu sau, Orgrim và tàn quân Đại Tộc lết được tới Khaz Modan, lê bước qua Xứ Đầm Lầy vào khu vực núi cao lạnh lẽo.

Dọc đường tới quê hương của người lùn, Orgrim cử các kỵ sĩ rồng đi tìm tộc Răng Nhe Đen và xem tình hình của họ. Một số trinh sát trở về với tin mới. Họ đã nhìn thấy tộc Răng Nhe Đen dong tàu về phía Khaz Modan. Các thủy thủ orc đã kể cho các kỵ sĩ rồng về cái chết của Gul'dan. Orgrim hài lòng về chuyện này. Dù cho thế nào đi nữa, ít nhất tên thầy pháp phản bội cũng sẽ không bao giờ có thể thao túng chủng tộc orc được nữa. Orgrim chỉ ước rằng ông là người ra đòn kết liễu hắn.

Nhưng sự thỏa mãn trước cái chết của Gul'dan tan biến khi Orgrim tập hợp quân lực lại. Cuộc chiến đã tiêu diệt hơn nửa quân số của ông. Với tộc Răng Nhe Đen vẫn còn ở ngoài biển, ông không có hải quân. Đại Tộc không thể chiến thắng được với tình trạng hiện thời. Thậm chí họ còn không thể giữ được Khaz Modan trước Liên Minh, đặc biệt khi người lùn và đoản nhân tham gia cuộc chiến.

Orgrim cử một người đưa tin đi tìm cứu viện từ Draenor. Dù cho

các bộ tộc khát máu đó có sẵn sàng chiến đấu hay không. Ông cần họ *ngay bây giờ*. Sau đó ông lệnh cho các binh sĩ tập hợp tại Chóp Đá Đen, nơi họ sẽ chờ cho tới khi viện quân tới.

Chóp Đá Đen nằm sâu trong phần thuộc địa Đại Tộc kiểm soát. Nếu Liên Minh quyết đuổi theo, Doomhammer sẽ khiến họ phải trả giá với từng bước đi. Ông bảo Tộc Trưởng Kilrogg và tộc Hõm Máu ở lại Khaz Modan. Suốt Đệ Nhị Chiến Tranh, họ đã cầm chân người lùn và đoản nhân tại hai thành phố trong núi của họ. Giờ đây họ sẽ nắm một vai trò còn to lớn hơn. Họ sẽ cầm chân quân Liên Minh và ngăn họ hậu tập Đại Tộc.

Doomhammer triệu hồi Tộc Trưởng Zuluhed và tất cả các chiến binh còn có sức khỏe từ tộc Hàm Rồng. Các kỵ sĩ rồng vẫn còn nằm rải rác khắp Lordaeron, nhưng Orgrim biết rằng họ là một thứ vũ khí quá giá trị để có thể bỏ lại. Ông lệnh cho Nekros tập hợp bầy thú chiến còn lại tại Grim Batol rồi đưa chúng, Alexstrasza, và số tài nguyên còn lại của hắn tới Chóp Đá Đen. Orgrim cũng lệnh cho tên orc cử một số kỵ sĩ rồng đi tìm tộc Răng Nhe Đen, báo cho họ về nơi tập hợp mới của Đại Tộc, và bảo vệ đội tàu của họ khỏi bất cứ lực lượng hải quân nào của Liên Minh.

Lothar biết rằng Đại Tộc đã suy yếu nhiều. Một đòn tấn công nhanh chóng và không nhân nhượng là tất cả những gì họ cần để đập tan đội quân orc mãi mãi. Dù cho các binh sĩ Liên Minh đã mệt mỏi sau nhiều tháng chinh chiến, Lothar vẫn thúc giục họ tiến lên. Đây là cơ hội kết thúc cuộc chiến của họ.

Cuộc hành quân nhanh chóng của Liên Minh về phương nam đã không thể được tiến hành nếu không có Turalyon và các hiệp sĩ khác. Các chiến binh thần thánh này làm việc cả ngày lẫn đêm, chữa trị cho những người bị thương và đem lại quyết tâm và lòng dũng cảm cho con tim của họ. Các binh sĩ Liên Minh tràn tới Khaz Modan và nhanh chóng xử lý tộc Hõm Máu. Các hiệp sĩ dẫn đầu những đội quân săn đuổi nhổ tận gốc loài orc và đuổi họ ra khỏi nơi đây.

Đánh bại tộc Hõm Máu, Liên Minh cũng giải phóng được Lò Sắt và

Gnomeregan. Người lùn tộc Bronzebeard và người đoản nhân hân hoan rời khỏi pháo đài trong núi của họ và hăm hở muốn báo thù. Cả hai dân tộc hội quân với Liên Minh. Họ sẽ đem những cây búa, rìu, và công nghệ tham gia cuộc chiến.

Lần đầu tiên trong cuộc chiến, gần tất cả các chủng tộc cao quý tại Các Vương Quốc Miền Đông liên kết với nhau.

TRẬN CHỎM ĐỔ

Phía tây bắc Khaz Modan, tộc Răng Nhe Đen tiếp tục chuyến hải trình của mình. Các kỵ sĩ rồng được cử đi bởi Nekros đã tìm thấy đội tàu và đưa tin về cuộc rút lui của Đại Tộc về Chóp Đá Đen. Dal'rend và Maim lệnh cho tộc Răng Nhe Đen thay đổi hành trình và hướng tới Bạo Phong, nơi vẫn còn nằm trong vòng kiểm soát của Đại Tộc. Từ đó, các orc sẽ đi về Chóp Đá Đen bằng đường bộ. Nhưng nếu Dal'rend và Maim muốn có được một con đường dễ dàng đi về hướng nam, họ sẽ không được như ý.

Đô Đốc Proudmoore đang tuần tra khắp vùng nước. Gần đảo Chỏm Đổ, hải quân Liên Minh bắt kịp đội tàu Đại Tộc. Cũng như trận chiến ở gần Zul'Dare, Proudmoore áp đảo đối thủ và oanh tạc họ bằng đại bác. Và cũng như lần trước, Đại Tộc có lũ rồng. Những con thú đó nhào xuống từ trên bầu trời và nhấn chìm đội tàu Liên Minh trong biển lửa.

Lần này thì Proudmoore không rút lui. Các kỵ sĩ bằng sư tộc Wildhammer đã tới để hỗ trợ cho đội tàu của ông. Sau khi bị đánh bại bởi lũ rồng tại Quel'Thalas, người lùn đã tìm ra được một chiến thuật mới. Họ sử dụng tốc độ và sự cơ động của lũ bằng sư làm lợi thế, áp đảo những đối thủ lớn hơn và thu hút sự chú ý của chúng khỏi những con tàu Liên Minh. Những cây búa bão có sức mạnh sấm chớp và lửa của lũ rồng đốt cháy rực cả bầu trời, trong khi lửa đại bác khiến cho những con sóng nhuốm màu đỏ.

[image]

HÌNH: HẢI CHIẾN TRONG ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH

Tàu của Dal'rend và Maim cùng vài con tàu khác an toàn thoát

khỏi trận chiến, nhưng hầu hết đội tàu Đại Tộc đã bị nhấn chìm bởi lực lượng áp đảo của Proudmoore. Các kỵ sĩ rồng bay rải rác khắp mọi hướng, chạy trốn trước cơn thịnh nộ của các kỵ sĩ bằng sư dũng cảm.

Liên Minh đã thắng một chiến thắng quyết định trên biển và phá hủy hải quân của Đại Tộc, nhưng cái giá phải trả là rất lớn. Lũ rồng đỏ đã tàn sát đội tàu của Proudmoore. Nhiều thủy thủ dũng cảm đã hi sinh, bao gồm cả con trai của vị đô đốc. Proudmoore không bao giờ quên nổi cái chết của con mình, và nỗi căm thù của ông với loài orc sẽ mãi như một vết thương hở không bao giờ lành cho tới tận lúc ông lìa đời.

BAO VÂY CHÓP ĐÁ ĐEN

T

ừ Chóp Đá Đen, Doomhammer quan sát quân Liên Minh tràn vào Thảo Nguyên Cháy như một con rắn màu vàng và bạc. Hàng ngàn binh sĩ Liên Minh tập hợp quanh đồn lũy của Đại Tộc, và họ bắt đầu cuộc bao vây.

Cánh cổng pháo đài sẽ chịu được, nhưng sẽ không được lâu. Các kỵ sĩ rồng từ Grim Batol vẫn chưa đến, và cả bộ tộc Răng Nhe Đen hay viện binh từ Draenor cũng vậy. Họ sẽ không thể tới kịp.

Nỗi tuyệt vọng bắt đầu bám rễ trong trái tim Doomhammer, nhưng ông đập tan nó ngay khi nó lớn lên. Ông sẽ không bỏ cuộc. Không phải bây giờ. Không bao giờ. Cuộc chiến này nhằm mục đích lớn lao hơn cả niềm danh dự, và không chỉ cho mình ông. Nó sẽ khôi phục lại niềm danh dự cho chủng tộc của ông và đảm bảo cho sự tồn tại của họ. Doomhammer chỉ còn hai sự lựa chọn, chính hai sự lựa chọn mà ông luôn có: chiếm lấy một ngôi nhà tại Azeroth, hoặc lại quay lại Draenor và chết.

Nếu số phận của ông là phải chết, ông sẽ chết trong một trận chiến vẻ vang, chứ không phải bởi cái đói hay bệnh tật.

Trong pháo đài tại Chóp Đá Đen, ông kích động ngọn lửa khát máu của Đại Tộc. Ông kêu gọi đội quân của mình chuẩn bị cho một cuộc tấn công cuối cùng, một trận chiến cuối cùng sẽ quyết định

vận mệnh của họ. Họ là Đại Tộc *bất khả ngăn chặn*. Họ đã chinh phạt người draenei, Bạo Phong, và nhiều đối thủ khác. Thế giới mang tên Azeroth này là nơi họ sẽ chiếm giữ, và Liên Minh sẽ không thể cản được họ.

Khi những cỗ máy công thành của Liên Minh oanh tạc ngọn núi, những cánh cổng sắt đột nhiên mở toang. Hàng ngàn những chiến binh hú hét kêu la tràn ra khỏi thành trì.

Tự tay Orgrim tiên phong chỉ huy quân Đại Tộc. Ông không hề có ảo tưởng sẽ đánh bại được Liên Minh bằng sức mạnh. Thay vì đó, ông mở đường xuyên thẳng tới phía Lothar. Doomhammer đã biết được nhiều về văn hóa của con người trong mấy năm gần đây. Cũng giống như loài orc, con người tôn sùng và kính trọng các thủ lĩnh của mình. Giết chết một tộc trưởng thường có thể đập tan ý chí và quyết tâm của một bộ tộc orc. Doomhammer mong rằng việc hạ gục Lothar cũng có tác dụng tương tự với Liên Minh.

Cuộc tấn công liều chết của Đại Tộc khiến Liên Minh không kịp trở tay. Doomhammer chọc xuyên và đội quân bao vây và lao thẳng về phía Lothar. Vị chỉ huy tối cao không hề chạy trốn. Ông đã đấu tay đối với Doomhammer, như bất cứ một chiến binh đầy danh dự nào sẽ làm.

Một sự im lặng tỏa khắp các binh sĩ Đại Tộc và Liên Minh ở gần Doomhammer và Lothar. Cuộc đối đầu giữa kiếm và búa vang rền vang khắp Thảo Nguyên Cháy.

Cả hai chiến binh không ai chịu lui bước. Ban đầu là vậy. Nhưng Orgrim thực sự mạnh hơn đối thủ của mình. Vị thống chiến đập nát thanh đại kiếm của Lothar bằng một cú vung cây búa chiến. Vị chỉ huy Liên Minh ngã khuỵu gối.

Với một đòn đánh không nhân nhượng, Doomhammer đập vỡ sọ Lothar.

Nhìn thấy thống chiến của mình hạ gục chỉ huy kẻ thù khiến cho loài orc hân hoan, và họ tiếp tục tấn công. Sự đánh cược của Orgrim đã có tác dụng. Ông có thể nhìn thấy nỗi đau buồn và tuyệt vong trong ánh mắt kẻ thù. Các binh sĩ Liên Minh đang trở nên yếu

đi. Nhiều người trong số họ hoàn toàn mất đi ý chí chiến đấu.

Nhưng Turalyon không để cho nỗi đau buồn và tuyệt vọng lấn án. Những cảm xúc đó không có tác dụng với anh. Chúng không thể mang Lothar quay trở lại. Chúng không thể báo thù được cho người bạn đã ngã xuống của anh.

Vị hiệp sĩ trẻ giải phóng nguồn sức mạnh thần thánh của mình. Ánh Sáng tỏa ra từ Turalyon, khiến tất cả những ai xung quanh anh bị chói mắt, kể cả Orgrim, và khiến cuộc chiến phải ngưng lại. Vị hiệp sĩ cầm thanh kiếm gãy của Lothar lên và đánh bất tỉnh vị thống chiến orc. Sau đó anh kêu gọi đồng đội hãy đứng vững trong thời khắc đen tối này, giống như Lothar sẽ làm. Qua từng thử thách mà Liên Minh đã phải đối mặt, vị chỉ huy chưa từng tỏ ra do dự. Ông đã dẫn dắt họ với sự thông thái và lòng dũng cảm. Ông từng xem họ hơn cả là những binh sĩ, xem họ như bạn bè và gia đình mình. Tất cả bọn họ đều là con cái của Lothar, và họ sẽ thực hiện giấc mơ của ông về một thế giới thoát khỏi Đại Tộc.

Giờ không phải là lúc ngần ngại, khi mà chiến thắng đang nằm trong tầm tay. Giờ là lúc chiến đấu. Vì Azeroth. Vì Liên Minh. *Vì Lothar*.

Niềm vi vọng bùng nổ rạng rỡ trong từng binh sĩ Liên Minh nghe thấy lời Turalyon vào ngày hôm đó. Với một tiếng chiến hống cuối cùng, vị hiệp sĩ tập hợp các đồng đội lại. Liên Minh tấn công thẳng vào Đại Tộc, và đội quân orc vỡ tan dưới đòn tấn công đó. Số chạy về phía bắc, đông, hoặc tây. Số khác chạy về phía nam tới Cánh Cổng Bóng Tối. Một số ít dũng cảm tiếp tục chiến đấu bên ngoài Chóp Đá Đen, mong chờ một cái chết trong chiến đấu.

Họ sẽ không có được điều đó. Turalyon và các hiệp sĩ khác áp đảo những binh sĩ đó, nhưng họ không xuống tay. Họ trói bọn họ lại, cùng với vị thống chiến của họ.

THẤT BẠI CỦA QUÂN AMANI

Trong khi Liên Minh đang bao vây Chóp Đá Đen, Vua Anasterian đã cố gắng đánh đuổi loài troll Amani khỏi Quel'Thalas. Cuộc chiến diễn ra có cái giá rất lớn, nhưng loài tiên đã dành lại được quê hương mình. Trong

những năm tiếp theo, Anasterian sẽ rời khỏi Liên Minh, kết tội họ đã bỏ rơi người thượng tiên trong những giờ khắc tuyệt vọng nhất. Không phải tất cả thượng tiên điều tin vào điều đó, nhưng cũng là quá đủ.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Bạo Phong: Stormwind
Bằng sư: gryphon
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Các Vương Quốc Miền Đông: Eastern Kingdoms
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chỏm Đổ: Crestfall
Chóp Đá Đen: Blackrock Spire
(tộc) Cướp Bão: Stormreaver (clan)
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
Đoản nhân: gnome
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Hiệp sĩ: paladin
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Liên Minh: Alliance
Lò Sắt: Ironforge
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Người Bảo Hộ: Guardian
Người lùn: dwarf
Nhịp Thandol: Thandol Span
Quỷ: demon
(tộc) Răng Nhe Đen: Black Tooth Grin
Rồng: dragon
Rồng đỏ: red dragon
Sọ của Gul'dan: skull of Gul'dan
Thảo Nguyên Cháy: Burning Steppes
Thầy pháp: warlock

Thống chiến: warchief
Thượng tiên: high elf
Tiên: elf
Tộc trưởng: chieftain
Xứ Đầm Lầy: Wetlands
Xứ Nội: Hinterlands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 5: ĐỆ NHỊ CHIẾN TRANH (7/7)

PHÁ HỦY CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Đ

ược dẫn dắt bởi Teron Gorefiend và các kỵ sĩ tử vong, một số nhóm quân Đại Tộc thoát được khỏi Liên Minh và chạy về phía Cánh Cổng Bóng Tối. Tới được thế giới quê hương an toàn của mình là hi vọng sống sót duy nhất của họ.

Turalyon và Liên Minh săn đuổi sát nút họ, ký ức về cái chết của Lothar vẫn còn vẹn nguyên và đầy đau đớn. Họ muốn báo thù, nhưng cũng muốn theo dấu Đại Tộc tới Cánh Cổng Bóng Tối. Chẳng có mấy thông tin về cánh cổng đó hay vị trí chính xác của nó, và Turalyon mong rằng những orc và kỵ sĩ tử vong đang chạy trốn kia sẽ dẫn anh tới đó. Quả nhiên họ đã làm đúng như thế.

Bên ngoài Cánh Cổng Bóng Tối, tại Đầm Đen, Liên Minh đuổi kịp Đại Tộc. Trận chiến diễn ra tại đây là một trong những trận chiến dữ dội và tuyệt vọng nhất trong Đệ Nhị Chiến Tranh. Gorefiend và các kỵ sĩ tử vong đã triệu hồi cơn thịnh nộ và nỗi sợ hãi từ nghệ thuật chiêu hồn của họ. Họ không thể đánh bại quân lực của Turalyon, nhưng như thế là quá đủ để cho phép Đại Tộc thoát qua được cánh cổng.

Turalyon không truy đuổi Đại Tộc. Anh đã ép các binh sĩ mình tới giới hạn của họ, và ông không biết có nỗi kinh hoàng nào đang chờ đón họ ở phía bên kia. Chỉ còn một việc duy nhất nữa phải làm: phá hủy Cánh Cổng Bóng Tối và ngăn Đại Tộc khỏi quay trở lại.

Để làm điều này, Turalyon đã triệu tập Khadgar và các pháp sư. Các phù thủy tập hợp quanh cánh cổng khổng lồ và bắt đầu thực

hiện một phép thuật vĩ đại. Khadgar chỉ dẫn cho các pháp sư khác phá bỏ cánh cổng, xé nhỏ từng phần kết cấu hư vô của nó cho tới khi vết nứt đóng lại. Dòng năng lượng phản xung trở lại phá tan tành khung đá của cánh cổng trong một vụ nổ ánh sáng bí thuật chói lòa.

Cánh Cổng Bóng Tối, thứ đem lại rất nhiều tổn hại cho Azeroth, đã tan thành tro bụi. Một tiếng gầm hoan hộ vang lên khắp hàng ngũ Liên Minh. Các binh sĩ, những người đã chiến đấu rất dữ dội, những người đã nhìn thấy bạn bè và những người thân yêu phải chết, đều khuỵu gối ăn mừng. Nhiều người đổ những giọt lệ hân hoan.

Cuộc chiến đã kết thúc.

Liên Minh đã chiến thắng.

ĐẠI TỘC RẠN NỨT

7 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Đ

ại Tộc đã thua cuộc.

Đó là tin tức Teron Gorefiend và tay chân mang về Draenor. Tệ hơn, con đường dẫn tới Azeroth đã bị đóng lại. Khi Khadgar phá hủy Cánh Cổng Bóng Tối phía bên Azeroth, vụ nổ năng lượng bí thuật gây ra đã tràn vào thế giới của loài orc, và cánh cổng tại Draenor đã phát nổ trong một màn ma thuật. Kết cấu vật lý của cánh cổng đã vỡ tan thành từng mảnh. Chẳng còn con đường nào để thoát khỏi thế giới sắp chết của Đại Tộc.

Sau quá nhiều đổ máu và chiến tranh, loài orc chẳng có được gì cả. Họ còn rất ít thức ăn mà chẳng có kẻ thù để chinh phục. Họ chẳng còn có tương lai gì ngoài một cái chết chậm rãi đau đớn.

Một số bộ tộc hùng mạnh vẫn còn ở lại Draenor. Theo như những gì xảy ra trước Đệ Nhất Chiến Tranh, sự khát máu đã bao trùm lên họ. Dần dần, số lượng những orc này bị sụt giảm, nhưng họ vẫn còn là nô lệ cho cơn thịnh nộ. Tin tức về sự thất bại của Đại Tộc tại Azeroth đã khiến sự tức giận của họ càng gia tăng.

Chỉ còn là vấn đề thời gian trước khi Đại Tộc tự nuốt chửng chính

họ.

Tàn dư của Đại Tộc tại Azeroth cũng chẳng khá khẩm hơn. Kilrogg và bộ tộc Hõm Máu đã không tới kịp Chóp Đá Đen để hội quân với Doomhammer. Họ đã chứng kiến được hậu quả khi một số binh sĩ Đại Tộc bại trận lết về phía Cánh Cổng Bóng Tối. Kilrogg cũng muốn tới được cánh cổng, nhưng đội quân Liên Minh đã chặn đường họ lại. Thay vì liều chết lao về phía cánh cổng, ông ta cho tộc Hõm Máu rút lui. Các orc này nhanh chóng biến mất vào vùng hoang dã phía bắc cánh cổng để dự tính cho những bước tiếp theo.

Cũng giống như tộc Hõm Máu, tộc Hàm Rồng tại Grim Batol cũng không kịp tới Chóp Đá Đen để trợ giúp Doomhammer. Nhìn thấy chiến thắng của Liên Minh, các orc này đã rút lui về pháo đài của mình. Họ đã trốn trong pháo đài cổ xưa này, tiếp tục ấp trứng và huấn luyện những con rồng đỏ. Nếu Liên Minh phát hiện ra họ, ít nhất tộc Hàm Rồng còn có vũ khí để chiến đấu.

Dal'rend, Maim, và các thành viên còn lại của tộc Răng Nhe Đen cũng còn sống. Họ tới Chóp Đá Đen sau khi Đại Tộc đã bị đánh bại. Bộ tộc này đã tập hợp cùng những người sống sót khác của Đại Tộc, chủ yếu là từ bộ tộc Đá Đen, và chờ tới khi Liên Minh rút quân khỏi nơi đây. Con đường đã thoáng, những orc này lẻn về Chóp Đá Đen và chiếm quyền kiểm soát thành trì này.

Dal'rend và Maim đổ tội cho Doomhammer về thất bại của Đại Tộc. Họ khinh miệt vị thống chiến kể từ khi ông hạ gục Blackhand trong trận mak'gora. Hai anh em họ giờ đang dự tính tái lập Đại Tộc theo ý mình, nhưng họ biết việc này sẽ mất thời gian. Cuối cùng họ tìm đến những nhóm quân Đại Tộc lớn khác còn sót lại, cố tập hợp họ dưới ngọn cờ của mình. Kilrogg phớt lờ họ. Ông ta đã nhìn thấy vận mệnh của mình, và ông ta biết nó không nằm chung đường với Đại Tộc "giả tạo" của Dal'rend và Maim.

Nhưng tộc Hàm Rồng thì có hỗ trợ với những orc tại Chóp Đá Đen. Họ sẵn sàng đưa một số con rồng đã bị nô dịch cho quân đội của Dal'rend và Maim khi nào họ cần.

Các thành viên khác của Đại Tộc tản ra khắp vùng hoang dã. Một

số đi theo đoàn. Số ít lại đi một mình. Trong số những người sống sót cô độc đó có Eitrigg, người kiểm soát Garona. Sau thất bại, ông nghĩ lại về mọi thứ nữ bán orc đã kể cho ông về những lực lượng hắc ám đang chi phối loài orc. Ông bắt đầu tin vào những gì Garona nói, và lòng trung thành không thể lay chuyển của ông với Đại Tộc dần phai tàn. Những lời hứa của Gul'dan, "ân nhân" Kil'jaeden, Cánh Cổng Bóng Tối – chẳng có thứ gì trong số đó đúng như vẻ bề ngoài. Thành lập Đại Tộc không hề mang tới sự giải thoát cho loài orc; nó mang cho họ sự diệt vong.

Với đầy sự xấu hổ và tức giận trong trái tim, Eitrigg rời bỏ Đại Tộc. Ông đi về phương bắc để tìm một nơi để dành phần còn lại của đời mình.

Một nơi để chết trong thanh thản.

CÁI GIÁ CỦA CHIẾN TRANH

T

rong khi tàn dư của Đại Tộc đang cố gắng sống sót, những buổi lễ chiến thắng lại diễn ra khắp các thành phố Liên Minh. Con người, người lùn, đoản nhân, và thượng tiên hân hoan trong chiến thắng của mình. Nhưng khi sự vui mừng trôi qua, một hiện thực tàn khốc ở lại: cuộc sống sẽ không bao giờ trở lại như xưa.

Chiến tranh đã tàn phá Các Vương Quốc Miền Đông. Đại Tộc đã đốt trụi vô số làng mạc và thành phố. Những xác chết chất đống dọc đường đi và đèo núi từ Chân Đồi Đinh tới tận Quel'Thalas.

Với tất cả những ai từng chiến đấu, chiến tranh không hề kết thúc với sự phá hủy của Cánh Cổng Bóng Tối. Những người sống sót bị ám ảnh bởi những cơn ác mộng bởi nỗi kinh hoàng họ từng chứng kiến. Nhiều binh sĩ đã mất đi bạn bè thân thiết. Một số thậm chí còn mất đi cả gia đình. Vẫn còn nhiều người rời khỏi trận chiến với những thương tật vĩnh viễn. Việc tìm kiếm sự thanh thản trong tâm sẽ là một con đường dài đầy gian nan, một cuộc chiến còn khó khăn hơn bất cứ cuộc chiến nào mà những người còn sống phải đối mặt khi đối đầu với Đại Tộc.

Kể cả Turalyon cũng bị ám ảnh bởi những gì anh chứng kiến. Cái

chết của người thầy Lothar đã dội vào trái tim anh như một nắm đấm bằng sắt. Cám dỗ của việc thu mình lại thật là mạnh mẽ, nhưng Turalyon sẽ không bỏ rơi dân tộc mình lúc cần thiết. Anh được phong làm chỉ huy tối cao của Liên Minh, và giờ đây hàng ngàn người đang nhìn theo anh tìm sự chỉ dẫn.

Turalyon biết rằng chìa khóa để đưa cuộc sống trở lại bình thường là tái thiết lại Các Vương Quốc Miền Đông. Anh xung phong trong công cuộc này bằng cách tập hợp những nhà lãnh đạo Liên Minh tại Lordaeron. Các thủ lĩnh đồng ý tập hợp nguồn tài nguyên lại để sửa chữa lại các quốc gia bị tàn phá sau chiến tranh. Vì sự phản bộ của mình, Alterac không tham gia vào cuộc họp này. Các thủ lĩnh con người vẫn còn đang tranh luận về việc xử lý vương quốc này như thế nào, và cuộc thảo luận sẽ còn tiếp tục suốt nhiều tuần lễ.

Quan trọng nhất là việc xây dựng lại Bạo Phong. Vua Terenas xứ Lordaeron hứa sẽ trợ giúp vương quốc đã sụp đổ này và hỗ trợ cho Hoàng Tử Varian Wrynn lên ngôi. Với một số người, Bạo Phong là biểu tượng hùng mạnh cho tương lai của nhân loại. Nếu nó còn có thể đứng lên từ tro tàn, bất cứ ai cũng có thể.

Tin tức về việc tái xây dựng Bạo Phong đã gặp phải nhiều cảm xúc lẫn lộn giữa những người tị nạn của vương quốc. Nhiều trong số họ từ chối quay trở về quê nhà đổ nát của họ. Bạo Phong gợi nhớ lại về mọi thứ họ đã mất. Những người tị nạn này chọn bắt đầu cuộc sống mới tại Lordaeron.

Nhưng những người tị nạn khác lại quay về Bạo Phong, bao gồm cả Hoàng Tử Varian Wrynn. Turalyon trông coi việc hành hương của các cư dân thành phố và bảo vệ vị trí của Varian là nhà vua kế nhiệm. Anh

ALLERIA VÀ TURALYON

Trong Đệ Nhị Chiến Tranh, nhiều thành viên của Liên Minh đã trở thành bạn bè. Một số người, như Alleria và Turalyon, còn nhen nhóm được một mối quan hệ khăng khít hơn. Loài tiên và con người tới từ những thế giới khác nhau, nhưng họ đã được đưa lại gần nhau bằng cái

cách mà chỉ có chiến tranh mới có thể đem lại. Nhiều tháng trôi qua và Alleria và Turalyon dần hiểu thêm về nhau, họ càng trở nên gần gũi. Cuộc chiến tranh và hậu quả của nó sẽ thử thách mối liên kết giữa họ. Nhưng cuối cùng, tình yêu của họ sẽ chiến thắng. Anh cho những cố vấn và công sứ dày dạn kinh nghiệm ở quanh cậu bé thiếu niên này để giúp cậu đảm nhiệm vai trò mới.

Trong khi Turalyon bận việc tại Bạo Phong, các hiệp sĩ khác lại làm việc tại Lordaeron. Hội Bàn Tay Bạc đã được thành lập để chống lại Đại Tộc, nhưng mục đích của nó chưa thể hoàn thành với sự phá hủy của Cánh Cổng Bóng Tối. Các hiệp sĩ phối hợp cùng Giáo Hội Thánh Quang giúp Liên Minh tiến tới. Họ chữa trị cho những người ốm yếu và đem lại chỗ trú ẩn cho những người sống sót đã quá tuyệt vọng sau cuộc chiến mà không còn có thể tự chăm sóc cho chính mình.

CÁC KHU TRẠI GIAM ORC

Không phải các thành viên Liên Minh đều tập trung vào việc chữa thương và tái thiết. Nỗi căm thù loài orc vẫn còn rực cháy trong trái tim nhiều người. Alleria Windrunner đã chứng kiến rất nhiều tiên hi sinh trong Đệ Nhị Chiến Tranh. Bị thôi thúc phải báo thù, cô dành hết thời gian đi săn tìm những orc vẫn chưa bị bắt. Đó là cách cô đối mặt với mất mát và buồn đau do cuộc chiến gây ra.

Alleria không phải người duy nhất săn tìm loài orc. Những nhóm con người, tiên, người lùn, và đoản nhân vẫn tuần tra khắp Các Vương Quốc Miền Đông. Họ lùng sục khắp các vùng hoang dã và những dãy núi cao nhằm tìm kiếm con mồi. Các thợ săn Liên Minh đã bắt được nhiều orc. Số khác thì họ giết ngay khi tìm thấy, trả thù cho những người yêu quý đã chết trong cuộc chiến.

Câu hỏi về việc nên làm gì những orc bị bắt được trở thành vấn đề nhức nhối gây nhiều tranh cãi. Gilneas và Stromgarde muốn xử tử những tù nhân này. Nhưng Lordaeron không đồng ý hạ sát loài orc. Lòng khoan dung là thứ chứng minh rằng Liên Minh văn minh hơn và danh giá hơn Đại Tộc. Thay vì xử tử loài orc, Lordaeron muốn giam họ trong những khu trại giam – những nhà tù được góp

quỹ bởi các thành viên Liên Minh.

Hội Kirin Tor xứ Dalaran cũng tán thành việc giam giữ. Sau Đệ Nhất Chiến Tranh, Hội Đồng Tirisfal đã bị phá hủy. Giờ đây hội Kirin Tor là người nắm lấy trách nhiệm trông coi những vấn đề mà hội bí mật đó từng đảm nhiệm, chẳng hạn như việc điều qua về hoạt động của ác quỷ. Các pháp sư Dalaran muốn tìm hiểu về loài orc và nguồn ma thuật kỳ lạ của họ, vừa để theo đuổi kiến thức cũng như thực hiện mục đích chiến thuật. Hội Kirin Tor phân trần rằng việc tìm hiểu kỹ hơn về điểm mạnh và điểm yếu của loài orc sẽ giúp họ giành chiến thắng nếu chiến tranh quay trở lại.

Liên Minh cuối cùng cũng đạt được sự nhất trí. Các quốc gia thành viên sẽ góp quỹ cho việc xây dựng các khu trại giam dùng để giam loài orc. Một trong những binh sĩ được ca tụng nhất của Stromgarde là Danath Trollbane sẽ trông coi những nhà tù đơn giản này. Nếu trật tự có thể được duy trì, các khu trại sẽ vẫn tồn tại. Nếu không, Liên Minh sẽ lại tính đến chuyện xử tử loài orc.

Các khu trại đã chứng tỏ được sự thành công, nhưng sự tồn tại của chúng mang lại nhiều cay đắng. Gilneas nghĩ những nhà tù này là một gánh nặng vô nghĩa của Liên Minh. Họ đã dành rất nhiều tiền bạc để tái thiết Bạo Phong, và giờ đây thêm nhiều tiền nữa rút mất vào việc giữ mạng sống cho kẻ thù của họ.

Trong những năm sau đó, chi phí duy trì các khu trại sẽ vẫn còn là cái gai trong mắt Gilneas, và điều đó cuối cùng sẽ đưa quốc gia này rời khỏi Liên Minh.

THÀNH DURNHOLDE

Dù cho Danath Trollbane vẫn trông coi tất cả các khu trại, ông đã ủy quyền việc này cho các cựu binh cấp cao của Đệ Nhị Chiến Tranh. Một nhà tù bên ngoài Thành Durnholde tại Chân Đồi Đinh nằm trong quyền kiểm soát của một gã chúa được kính trọng tên là Aedelas Blackmoore.

Trong Đệ Nhất Chiến Tranh, Blackmoore đã tìm ra đứa bé orc sơ sinh Go'el và đem cậu tới Durnholde. Những người khác thuộc Liên Minh không hề biết, gã tiếp tục nuôi lớn cậu bé orc này, và gã đặt tên cậu là "Thrall."

Blackmoore bí mật dự định biến Thrall thành vị tướng ngoan ngoãn của riêng gã – một vị tướng một ngày nào đó sẽ dẫn dắt những orc bị giam giữ kia chống lại Liên Minh. Blackmoore hi vọng rằng gã có thể thống trị các quốc gia con người và trở thành vua của họ.

THÀNH VỆ ÂM

X

a tít phương nam, Khadgar trông coi vị trí trước kia của Cánh Cổng Bóng Tối. Sự anh dũng của anh tại Đệ Nhị Chiến Tranh đã đem lại cho anh danh hiệu đại pháp sư mà anh luôn muốn có được. Nhưng Khadgar chẳng ăn mừng chút nào. Anh biết rằng mối đe dọa từ Đại Tộc vẫn chưa chấm dứt.

Nguồn năng lượng fel được sử dụng bởi Đại Tộc đã giết chết rất nhiều phất đất đai xung quanh Cánh Cổng Bóng Tối, và tình hình càng lúc càng tồi tệ hơn. Kể cả khi cánh cổng đã bị phá hủy, nguồn ma thuật fel bằng cách nào đó vẫn rò rỉ vào Azeroth. Cuối cùng Khadgar phát hiện ra điều này là do một kết nối vẫn còn tồn tại giữa thế giới này và Draenor. Một vết nứt không gian vẫn còn lại tại đây. Từ đó, nguồn năng lượng fel từ quê hương của loài orc đang tác động tới Azeroth.

Vết nứt đó đã kháng cự lại nỗ lực đóng nó lại của Khadgar. Trừ khi Khadgar và các pháp sư khác ngăn cản được nguồn ma thuật fel này, nếu không nó sẽ tràn ra khắp Các Vương Quốc Miền Đông và rút kiệt sự sống của vùng đất này.

Khadgar và các pháp sư khác đem khám phá này ra trình bày với Liên Minh. Vị đại pháp sư cảnh báo rằng một khi vết nứt không gian này còn tồn tại, khả năng của một cuộc xâm lược khác vẫn còn. Anh kêu gọi các quốc gia Liên Minh gây quỹ xây dựng một pháo đài là Thành Vệ Âm để canh chừng vết nứt này. Từ đó, Khadgar và các pháp sư khác sẽ có thể vô hiệu hóa nguồn ma thuật fel đang lan tỏa.

Sau nhiều thảo luận và cân nhắc, Khadgar đã có được nguồn tài nguyên mà anh cần. Thành Vệ Âm dần được dựng lên trên một vỉa đất cao nhìn xuống nửa phía nam của Đầm Đen. Từ công trình này,

Khadgar quan sát vùng đất bị phá hủy xung quanh và đo lường nguồn năng lượng fel của nó.

Anh thường xuyên suy nghĩ về quê hương của loài orc. Có nỗi kinh hoàng nào ở bên đó? Những orc trở về đó thông qua cánh cổng giờ như thế nào?

Sau này, anh sẽ sớm tìm ra.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bàn Tay Bạc: Silver Hand
Bạo Phong: Stormwind
Các Vương Quốc Miền Đông: Eastern Kingdoms
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chân Đồi Đinh: Hillsbrad Foothills
Chóp Đá Đen: Blackrock Spire
Con người: human
(tộc) Đá Đen: Blackrock (clan)
Đại pháp sư: archmage
Đại Tộc: Horde
Đầm Đen: Black Morass
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
Đoản nhân: gnome
Giáo Hội Thánh Quang: Church of the Holy Light
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Hiệp sĩ: paladin
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Tirisfal: Council of Tirisfal
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Người lùn: dwarf
Pháp sư/ phù thủy: mage/ wizard
Quỷ: demon

(tộc) Răng Nhe Đen: Black Tooth Grin (clan)
Rồng đỏ: red dragon
Thống chiến: warchief
Thượng tiên: high elf
Tiên: elf
Vệ Âm: Nethergarde

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 6: PHÍA BÊN KIA CÁNH CỔNG BÓNG TỐI (1/4)

CHƯƠNG VI: PHÍA BÊN KIA CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

TÁI LẬP ĐẠI TỘC

8 NĂM SAU SỰ KIỆN CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

C

uộc sống sau Đệ Nhị Chiến Tranh thật khó khăn đối với loài orc tại Draenor. Thế giới của họ đang chết dần. Nguồn năng lượng fel tiếp tục lan rộng, đẩy sự sống tự nhiên tới tuyệt chủng. Sự khát máu của quỷ chảy trong huyết quản họ vẫn chưa biến mất, và việc orc đấu với orc diễn ra quá đỗi thường xuyên, tạo ra một sự hỗn loạn đe dọa đưa chủng tộc này tới lãng quên. Hai bộ tộc Chiến Ca và Tay Cụt đặc biệt thèm khát bạo lực tới mức không thể thỏa mãn nổi.

Người gần giống với một thủ lĩnh của Đại Tộc nhất là Ner'zhul, chính gã orc đã vô tình đưa dân tộc mình vào bàn tay của Quân Đoàn Rực Lửa. Gul'dan thấy không cần phải đem vị pháp tăng già này tới Azeroth, và hắn đã để ông ở lại Draenor. Ner'zhul vẫn ở lại vùng đất tổ tiên của mình tại Thung Lũng Trăng Đen. Dần dần, các orc tại Draenor quay sang ông tìm chỉ dẫn. Nhưng quyền lãnh đạo không phải là gánh nặng mà ông mong muốn. Ner'zhul đã rơi vào tuyệt vọng. Cả ngày lẫn đêm, hình ảnh về cái chết ám ảnh tâm trí đâu khổ của ông. Ông nhìn thấy những bộ xương orc nằm rải rác khắp một thế giới cằn cỗi. Thậm chí ông còn xăm hình hộp sọ lên mặt mình, một việc mà các pháp tăng từ lâu thường dùng để đánh dấu một người tập sự thất bại nào đó là "đã chết" với dân tộc mình.

Với Ner'zhul, dường như không còn cách nào để cứu rỗi Đại Tộc khỏi diệt vong. Cuộc xâm lược Azeroth chỉ là một cố gắng trong tuyệt vọng nhằm thoát khỏi một cái chết chậm rãi, và nó đã thất bại. Loài orc không còn có đủ sức mạnh để thực hiện lại điều đó nữa.

Tuy nhiên Teron Gorefiend vẫn chưa sẵn sàng từ bỏ. Hắn đã biết kế hoạch của Gul'dan, nhưng hắn cũng đã chứng kiến những khoảnh khắc quyền năng siêu phàm. Chinh phạt Azeroth ư? Có lẽ điều đó là bất khả thi. Nhưng Gul'dan đã lượm lặt được những kiến thức từ tâm trí Medivh, và hắn đã kể cho các kỵ sĩ tử vong biết rằng có nhiều cổ vật tiềm năng đã chín muồi, chờ để chiếm lấy.

Gorefiend đã có ba cổ vật cụ thể trong đầu. Đầu tiên là Cuốn Sách của Medivh, một pho sách chứa đựng một số sức mạnh đáng kể của Người Bảo Hộ và kiến thức của ông về việc pha trộn nhiều hình thái ma thuật với nhau. Thứ hai là Con Mắt của Dalaran, một di vật được tạo ra bởi hội Kirin Tor nhằm tập trung và khuếch đại năng lượng ma thuật. Thứ ba là Quyền Trượng của Sargeras. Cổ vật này được tạo ra từ rất lâu về trước bởi Quân Đoàn Rực Lửa, nó có khả năng mở ra những cánh cổng giữa các thế giới.

Gorefiend và các kỵ sĩ tử vong chỉ quan tâm tới bản thân mình. Chúng thèm muốn có được một thế giới cho riêng chúng thống trị, nhưng chúng biết rằng chúng cần tới sự trợ giúp của Đại Tộc để thoát khỏi Draenor. Với những cổ vật này, loài orc có thể tạo ra những vết nứt không gian mới. Không phải tới Azeroth, mà là tới những thế giới khác nơi Đại Tộc có thể định cư.

Nhưng những cổ vật đó đang nằm tại Azeroth, và Gul'dan đã không kể cho lũ kỵ sĩ tử vong biết vị trí chính xác của chúng. Kể cả nếu Gorefiend có thể xây dựng lại Cánh Cổng Bóng Tối, hắn cũng cần tới sự trợ giúp của Đại Tộc để đoạt lại những công cụ đầy sức mạnh này. Điều này là một thách thức. Chẳng có ai còn sống sót mà tin vào những đồng minh của Gul'dan, đặc biệt là những kỵ sĩ tử vong khủng khiếp. Sự thành công phụ thuộc vào Ner'zhul. Ông ta là orc duy nhất tại Draenor vẫn còn có sức ảnh hưởng để tập hợp và

dẫn dắt các bộ tộc.

Ner'zhul quyết liệt kháng cự ý định của Gorefiend. Chỉ vài di vật sức mạnh như vậy có thể mang lại điều tốt đẹp gì chứ? Làm sao chúng có thể cứu được loài orc chứ? Quan trọng hơn, Gorefiend đã từng phản bội Ner'zhul mấy năm trước. Hắn từng là một trong những đồng minh thân cận nhất của Gul'dan. Làm sao Ner'zhul có thể tin tưởng tên kỵ sĩ tử vong này chứ?

Gorefiend vẫn cố bảo với Ner'zhul rằng họ có thể mở những vết nứt mới để chạy thoát khỏi thế giới sắp chết này. Có vô số thế giới trong vũ trụ ngoài kia. Kể cả một Đại Tộc đã bị suy yếu chắc hẳn cũng sẽ tìm ra *một nơi* để chinh phạt.

Ner'zhul dần dịu lại. Kế hoạch của Gorefiend là cầu xin. Sự suy tàn của Draenor đè nặng lên vai Ner'zhul. Ông cảm thấy tội lỗi vì đã để cho Quân Đoàn động nanh vuốt vào dân tộc mình, và một khởi đầu mới tại một thế giới mới có thể là cơ hội duy nhất để ông chuộc lỗi.

Ông tập hợp thủ lĩnh của các bộ tộc còn lại. Trong số họ có Grommash Hellscream tộc Chiến Ca, Kargath Bladefist tộc Tay Cụt, và Fenris tộc Thần Sấm. Ner'zhul khá sửng sốt khi thấy họ dễ dàng đồng ý kế hoạch của ông đến vậy. Hellscream, Bladefist, và Fenris đã bị buộc phải đứng ngoài trong toàn bộ Đệ Nhất và Đệ Nhị Chiến Tranh. Họ thèm khát chiến đấu, bất cứ cuộc chiến nào.

Các bộ tộc khác cũng muốn chiến tranh. Bất cứ cơ hội nào để thoát khỏi Draenor đều đáng nắm lấy.

Việc mở Cánh Cổng Bóng Tối vào lần đầu tiên cần có một lượng năng lượng ma thuật khổng lồ. Khôi phục vết nứt trở lại kích thước ban đầu lại đơn giản hơn rất nhiều. Cầu nối giữa hai thế giới vẫn còn tồn tại, mặc dù đã bị thu nhỏ đi nhiều. Teron Gorefiend bảo với Ner'zhul rằng nguồn sức mạnh còn leo lắt trong Sọ của Gul'dan là quá đủ để xây dựng lại Cánh Cổng Bóng Tối.

Đó quả là một điều may mắn, vì hộp sọ đó đã được mang trở lại Draenor bởi những người tị nạn của Đại Tộc. Kể từ khi Cánh Cổng Bóng Tối bị đóng lại, hộp sọ đã được chuyển qua tay nhiều orc,

được buôn bán và tranh giành như một món trang sức có giá trị.

Sau khi lấy được hộp sọ, Ner'zhul và các kỵ sĩ tử vong bắt đầu nghi thức vĩ đại của họ. Ông chỉ có thể mong rằng Liên Minh sẽ không đề phòng.

GARONA QUAY TRỞ LẠI

T

rong những tháng cuối cùng của Đệ Nhị Chiến Tranh, Garona đã một mình lang thang khắp nơi. Cô vẫn còn cảm thấy sự hiện diện đen tối của Hội Đồng Bóng Tối trong tâm trí mình, cố biến đổi suy nghĩ của cô. Cô không thể tin tưởng nổi vào hành động của mình trước bạn và thù. Dần dần và kiên nhẫn, cô cố lấy lại kiểm soát, cố gạt bỏ càng nhiều kết nối còn lại của Gul'dan càng tốt.

Cuối cùng, cô tin rằng mình đã có thể kháng cự lại mệnh lệnh của Hội Đồng Bóng Tối. Điều đó có nghĩa là Garona đã sẵn sàng đi thăm một người cô vẫn còn có thể tin tưởng được trên thế giới này: Khadgar.

Nhờ bóng tối che phủ, cô đột nhập vào Thành Vệ Âm và lẻn vào phòng riêng của Khadgar khi anh đang ngủ. Họ vẫn chưa gặp lại nhau kể từ trận chiến với Medivh. Họ có rất nhiều điều cần thảo luận.

Garona kể cho anh nghe về những gì cô làm trong Đệ Nhị Chiến Tranh, và cô cũng công khai thú nhận việc ám sát Vua Llane. Khadgar tin cô khi cô nói cô bị Gul'dan ép phải làm điều đó; anh cũng cảm thấy phép thuật của Hội Đồng Bóng Tối đang bao trùm suy nghĩ của cô.

Sự hiện diện của những phép thuật hắc ám này chứng minh được một điều khác: ít nhất một thành viên Hội Đồng Bóng Tối vẫn còn sống tại Azeroth. Nếu không phải vậy, phép thuật đó đã phải mất tác dụng vào khoảnh khắc Gul'dan chết. Có ai đó đang cố duy trì liên kết của hắn với những con rối cũ của hắn.

Suốt vài tháng, Khadgar bí mật gặp Garona bên ngoài Thành Vệ Âm, cẩn thận phá bỏ sự kiểm soát của Hội Đồng Bóng Tối lên cô. Anh đã thành công. Lần đầu tiên trong đời Garona đã được tự do.

Để trả ơn, Garona đề nghị cô sẽ làm bất cứ điều gì có thể để săn đuổi Hội Đồng Bóng Tối tại Azeroth. Khadgar hăm hở chấp nhận. Mới đây, anh đã cảm nhận được một nguồn năng lượng kỳ lạ tỏa ra từ kẽ nứt gần đó, và anh đang lo là những thế lực tại Draenor đang cố mở rộng nó.

Anh đề nghị Garona ở lại đây, trốn tránh khỏi Liên Minh, trong khi anh đi điều tra.

ĐIỀM BÁO FEL

Không lâu sau, Khadgar gửi tin cho nhiều thủ lĩnh Liên Minh, đề nghị họ gặp mặt tại Thành Vệ Âm ngay. Chuyện này vấp phải nhiều miễn cưỡng. Đệ Nhị Chiến Tranh chỉ mới kết thúc, và nhiều quốc gia vẫn còn bận tái thiết.

Dù vậy, các thủ lĩnh vẫn đi tới tòa thành. Khi tới đó, họ đã hiểu được lời khẩn cầu của Khadgar. Anh và các pháp sư khác đã có thể ngăn chặn nguồn năng lượng fel đang lây lan, nhưng phải sau khi chúng kịp biến nửa phía nam của Đầm Đen thành một vùng đất hoang. Đơn vị quân đội đóng tại thành dần gọi nơi đây là "Xứ Bị Nguyền." Phần phía bắc của Đầm Đen, nơi vẫn còn nhiều sự sống, giờ được đổi tên thành Đầm Lầy Đau Khổ để tôn vinh những người đã chết trong Đệ Nhị Chiến Tranh. Cảnh tưởng về Xứ Bị Nguyền là sự cảnh tỉnh về lực lượng hắc ám mà Liên Minh đã ngăn chặn được… và về thứ mà họ được gọi đến để ngăn chặn.

Nhưng tình trạng của vùng đất này không thực sự là một tin xấu. Khadgar bảo với các thủ lĩnh rằng có những làn sóng ma thuật fel không thể nhầm lẫn được tràn ra từ nơi từng là địa điểm của Cánh Cổng Bóng Tối. Anh sợ rằng loài orc đang cố mở rộng vết nứt đang tồn tại để đi qua nó.

Các thủ lĩnh đang tụ họp tại đây đồng ý hỗ trợ toàn lực cho Khadgar. Dù tất cả bọn họ đều đã mệt mỏi vì chiến tranh, họ cũng không định để cho Đại Tộc lại có được chỗ đứng trên thế giới này.

Turalyon đang điều phối quân đội tại Bạo Phong, nơi anh đang mải giúp đỡ tái thiết lại vương quốc. Anh giao nhiệm vụ cho Danath

Trollbane, một trong những cựu binh xuất chúng nhất trong Đệ Nhị Chiến Tranh nhiệm vụ dẫn một đội quân nhỏ tới Xứ Bị Nguyền. Trong lúc đó, Turalyon sẽ tập hợp phần quân lực Liên Minh còn lại để hành quân về phương nam.

Không may, cuộc xâm lược của Đại Tộc đã được tiến hành.

MỞ LẠI CÁNH CỔNG BÓNG TỐI

Chỉ vài tuần sau khi Khadgar cảnh báo Liên Minh về mối đe dọa sắp xảy đến, Ner'zhul cuối cùng đã thành công. Nhờ việc rút nguồn năng lượng ra khỏi Sọ của Gul'dan, ông đã mở rộng được vết nứt giữa Draenor và Azeroth.

Gần như ngay lập tức, Grommash Hellscream dẫn đội quân tiên phong của quân xâm lược Đại Tộc – gồm các bộ tộc Chiến Ca, Tay Cụt, Thần Sấm, và Sọ Cười – vào Xứ Bị Nguyền. Những binh sĩ này được trợ giúp bởi Gorefiend và các kỵ sĩ tử vong. Loài orc bắt đầu xây dựng một khung sườn vật lý quanh vết nứt không gian, tạo ra một Cánh Cổng Bóng Tối mới sẽ mở lâu dài mà không cần truyền năng lượng liên tục.

Kilrogg Deadeye và bộ tộc Hõm Máu vẫn đang canh chừng Xứ Bị Nguyền trước mọi dấu hiệu trở lại của Đại Tộc. Họ gặp Grommash và các kỵ sĩ tử vong, báo cho họ những gì xảy ra tại Azeroth sau Đệ Nhị Chiến Tranh. Những thông tin này quả là vô giá trong những ngày kế tiếp. Gorefiend lệnh cho Kilrogg và người của ông quay về Draenor. Họ đã phải chiến đấu sinh tồn kể từ khi cuộc chiến kết thúc, và họ xứng đáng có chút thời gian nghỉ ngơi.

Vào lúc đội quân ít ỏi của Danath tới được Cánh Cổng Bóng Tối, Đại Tộc đã đem được nhiều binh sĩ tới Azeroth. Những con người này chẳng có mấy cơ hội trước số lượng áp đảo của kẻ thù. Những trận chiến dữ dội nổ ra khắp rìa phía nam của Xứ Bị Nguyền.

Danath là thành viên duy nhất của đội quân sống sót rời khỏi trận chiến. Ông chạy thoát tới Thành Vệ Âm, nơi ông mong có thể sử dụng đội quân đồn trú tại đây. Mặc dù với thất bại trước đó, Danath tin chắc rằng minh có thể cầm chân đội quân orc tại nơi đây cho tới

khi phần còn lại của Liên Minh tới.

Ông đã không nhầm. Loài orc không có đủ quân số để thực hiện một cuộc xâm lược thực sự. Nhưng lần này chinh phạt không phải là mục tiêu của họ.

Những binh sĩ đáng sợ của Đại Tộc đã giả vờ chuẩn bị cho một cuộc tấn công toàn diện. Trong khi đó, Gorefiend và các kỵ sĩ tử vong dẫn một đội đi săn khắp Xứ Bị Nguyền nhằm tin ra các cổ vật. Nhóm này được tạo thành bởi các kỵ sĩ tử vong và các orc, bao gồm cả Tộc Trưởng Fenris. Rất ít binh sĩ Liên Minh để ý thấy hành trình của họ, và không ai đoán ra được mục đích của họ.

Garona thì có. Cô bắt đầu đuổi theo họ, cố tìm hiểu xem họ đang tìm kiếm cái gì.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Bạo Phong: Stormwind
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Con Mắt của Dalaran: Eye of Dalaran
Con người: human
Cuốn Sách của Medivh: Book of Medivh
Đại Tộc: Horde
Đầm Đen: Black Morass
Đầm Lầy Đau Khổ: Swamp of Sorrows
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Người Bảo Hộ: Guardian
Pháp sư: mage
Pháp tăng: shaman

Quân Đoàn Rực Lửa: Burning Legion
Quỷ: demon
Quyền Trưởng của Sargeras: Scepter of Sargeras
Sọ của Gul'dan: Skull of Gul'dan
(tộc) Sọ Cười: Laughing Skull (clan)
(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
(tộc) Thần Sấm: Thunderlord (clan)
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tộc trưởng: chieftain
Vệ Âm: Nethergarde
Xứ Bị Nguyền: Blasted Lands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 6: PHÍA BÊN KIA CÁNH CỔNG BÓNG TỐI (2/4)

LÃNH CHÚA DAVAL PRESTOR

Deathwing đã lẩn trốn không lâu sau khi Đệ Nhị Chiến Tranh kết thúc. Kế hoạch của gã đã thất bại – loài orc đã không chinh phạt được Azeroth – nhưng vẫn còn đó một số thắng lợi nhỏ nhoi. Hầu hết loài rồng bay đỏ, bao gồm cả thủ lĩnh là Alexstrasza vẫn còn nằm dưới sự kiểm soát của bộ tộc Hàm Rồng. Các Đại Diện khác vẫn chưa bắt đầu hành động chống lại loài orc. Hầu hết loài rồng sợ việc bị biến thành con mồi cho Quỷ Hồn và phải chịu số phận như Alexstrasza. Các vương quốc con người cũng đã phải chịu tổn thất nặng nề, và họ cần thời gian để khôi phục.

Rồi khi gã cảm thấy vết nứt dẫn tới Draenor được mở rộng, Deathwing thắc mắc liệu có phải loài orc bằng cách nào đó đã khôi phục được lại số lượng cho một cuộc chiến tranh toàn lực khác không, nhưng dần gã nhận ra rằng cuộc "xâm lược" của họ chỉ là nghi binh. Việc chinh phạt không phải là mục đích của họ.

Nhưng Deathwing vẫn lấy làm thích thú. Gã quyết định đội lốt con người một lần nữa và tác động tới việc phản hồi của Liên Minh đối với Đại Tộc. Chiến thuật này đã tỏ ra rất hiệu quả trong Đệ Nhất Chiến Tranh. Cũng có một cơn khủng hoảng chính trị khác đang diễn ra. Liên Minh đang tức giận với sự phản bội của Alterac, và mọi người đang tranh cãi về việc vương quốc này phải bị trừng phạt như thế nào – hay liệu nó có xứng đáng được tồn tại hay không.

Lordaeron trở thành nơi những cuộc tranh cãi này diễn ra. Deathwing quay trở lại đó dưới một cái lốt con người mới, giả dạng làm một quý tộc nhỏ tên là Lãnh Chúa Daval Prestor, một họ hàng xa của Vua Perenolde. Có được mối liên hệ rõ ràng với hoàng gia Alterac khiến cho lời nói của gã có sức nặng.

Prestor cố vấn cho vua Terenas xứ Lordaeron thiết quân luật tại Alteracs cho tới khi có người kế vị. Hành động này đã phân tán sự chú ý của quân Liên Minh, làm suy yếu sự phản hồi đối với cuộc xâm lược mới của Đại Tộc. Các thủ lĩnh con người nhận thấy Prestor rất cuốn hút, dễ mến, và đầy thực tế một cách dễ chịu. Gã thể hiện ra là mình chẳng hề dễ bị tổn thương niềm kiêu hãnh như "dân tộc mình," và dường như gã chỉ có niềm thích thú đối với Liên Minh ở trong tim.

Với Liên Minh đang bị vướng vào sự náo loạn không cần thiết, Deathwing dần lên kế hoạch cuối cùng để phục hồi loài rồng bay đen của gã trở về thời hoàng kim. Các quốc gia con người có vẻ sẽ chẳng thể bị tổn hại nghiêm trọng bởi cuộc xâm lược của Đại Tộc, và bởi vậy kế hoạch của gã tại Azeroth không thể tiến triển được. Mọi nỗ lực khôi phục loài rồng bay đen sẽ bị Liên Minh chú ý, và quan trọng hơn, bị các Thần Long Đại Diện khác chú ý.

Có lẽ giải pháp cho vấn đề này không hề nằm ở Azeroth. Quê hương của loài orc, Draenor… Những loài rồng bay khác sẽ không thể đe dọa Deathwing tại đấy.

Việc thế giới đó đang tàn rụi cũng chẳng thành vấn đề. Loài rồng không cần phải sống phụ thuộc vào vùng đất theo cách mà các loài phàm nhân làm.

Deathwing một lần nữa bắt đầu liên hệ với Đại Tộc.

CUỐN SÁCH CỦA MEDIVH

K

hi cuộc chiến nhấn chìm Xứ Bị Nguyền, Gorefiend dẫn đội đi săn bí mật của Đại Tộc đi về hướng bắc. Trong ba cổ vật hắn tìm kiếm, hắn chỉ biết được vị trí của Cuốn Sách của Medivh. Hắn biết nó đang ở Alterac, một vương quốc nằm rất xa Cánh Cổng Bóng Tối.

Quân lực của Gorefiend nhanh chóng đi tới Chóp Đá Đen để liên lạc với hai người con trai của Blackhand, Dal'rend và Maim. Nhờ liên minh của họ với tộc Hàm Rồng tại Grim Batol, họ có thể sử dụng lũ rồng đỏ. Gorefiend cực kỳ cần những sinh vật đó để thực hiện hành trình tới Alterac.

Cuộc gặp mặt thật tồi tệ. Dal'rend đã tự phong mình làm thống chiến của "Đại Tộc đích thực." Gã xem Ner'zhul là một kẻ hèn nhát và là kẻ chiếm quyền, và gã không định giúp ông ta thực hiện kế hoạch đó.

Gorefiend tay trắng rời đi, nhưng Deathwing đã sớm tới gặp hắn. Gã đề nghị với tên kỵ sĩ tử vong và đồng minh thực hiện một thỏa thuận: gã sẽ cho hắn mượn lũ rồng đen để giúp Đại Tộc lấy được những gì họ cần; để đổi lại, Đại Tộc sẽ vận chuyển "những món hàng quý giá" tới Draenor. Để chứng tỏ sự đáng tin cậy, Deathwing báo cho Gorefiend biết vị trí chính xác của hai cổ vật còn lại, cũng như những nguy hiểm mà đội quân của hắn có thể phải đối mặt trong khi đoạt lấy chúng. Một cái ở Dalaran, và cái còn lại nằm sâu trong Mộ của Sargeras.

Gorefiend không thể từ chối Deathwing được. Hắn chia quân lực ra làm ba đội quân tấn công. Lũ rồng đen sẽ đưa họ đi thu thập các cổ vật ngay lập tức.

Gorefiend cho rằng việc đoạt lấy Cuốn Sách của Medivh sẽ là việc khó nhất trong cả ba, vậy nên hắn quyết định tự tay đoạt lấy nó. Deathwing đã cảnh báo với hắn rằng Alterac đang bị thiết quân luật, vậy nên Gorefiend cho rằng việc này sẽ gặp rất nhiều phản kháng. Quân Liên Minh đang chiếm đóng trong thành phố hoàn toàn không chuẩn bị gì để đối mặt với lũ rồng và các kỵ sĩ tử vong; khi đội quân Đại Tộc tới, hầu hết các binh sĩ đều chạy trốn trong kinh hoàng.

Gorefiend đột nhập vào tòa thành và tìm thấy Vua Perenolde. Gã con người này rất thất thường, hung hãn, và yêu sách; thực sự gã đã phát điên. Deathwing đã đảm bảo rằng gã "họ hàng xa" này mất trí để tên vua này không thể phủ nhận được lời nói dối của gã rồng tại Lordaeron. Rất sửng sốt, Gorefiend chiều theo những điều hoang

tưởng của Perenolde, và sau đó hắn đồng ý quét sạch quân lực Liên Minh đang chiếm đóng tại đây để đổi lấy món cổ vật. Sự hỗn loạn đó sẽ giúp phân tán sự chú ý của con người, cho hắn thêm thời gian để hoàn thành công việc.

Với Cuốn Sách của Medivh trong tay, tên kỵ sĩ tử vong và tay chân tha chết cho gã vua điên kia và rút lui khỏi thành phố. Gorefiend đã giữ lời hứa: các binh sĩ Liên Minh đóng tại Alterac chẳng có mấy cơ hội để chống lại đòn tấn công tàn nhẫn của lũ rồng đen, và đơn vị đồn trú tại đây bị xóa sổ.

PHÁT GIÁC

T

rong khi Gorefiend và quân lực của hắn tấn công Alterac, cuộc chiến tại Thành Vệ Âm bị rơi vào thế bế tắc đầy đẫm máu. Turalyon đã tới cùng với viện quân Liên Minh. Cùng với Khadgar và các binh sĩ của Danath, họ đã cản được Đại Tộc. Nhưng những con người này vẫn không thể rũ bỏ sự nghi ngờ về việc loài orc không hề tung toàn bộ sức mạnh vào cuộc xâm lược. Các trinh sát Liên Minh sẽ vẫn cảnh giác trước mọi thủ đoạn không ngờ tới trước, nhưng không hề có hành động nào như vậy. Dường như Đại Tộc đã thỏa mãn với việc thử thách quân phòng thủ Vệ Âm hết ngày này tới ngày khác mà không hề định chôn vùi tòa thành.

Nhiều ngày trôi qua, thêm nhiều viện quân Liên Minh hơn nữa tới thành, đủ để không chỉ bảo vệ được tòa thành mà còn có thể phản công chống lại Đại Tộc. Cuộc bao vây cuối cùng đã bị đẩy lui ra tới vùng đất trống không tại Xứ Bị Nguyền.

Điều đáng ra có thể đã sự chấm dứt của cuộc xâm lược… nhưng không. Loài orc tiếp tục chiến đấu, duy trì một hàng ngũ chiến đấu mà không có lý do rõ ràng nào cả. Họ hi sinh binh lính để giữ vị trí hoặc để tái chiếm lại những vùng đất vô dụng.

Sự nghi ngờ của Khadgar dần chuyển thành một giả thiết đáng sợ: Đại Tộc đang câu giờ cho một mục đích nào đó. Cuộc xâm lược chỉ là đòn nghi binh.

Để tìm câu trả lời, quân đội Liên Minh bắt được một trong các kẻ

thù của họ. Họ đem gã trở lại thành để tra khảo. Turalyon trực tiếp chất vấn gã, sử dụng Thánh Quang để lấy thông tin từ gã orc này.

Kẻ bị bắt cuối cùng đã lên tiếng xác nhận những gì Khadgar đang e sợ. Thủ lĩnh mới của Đại Tộc là Ner'zhul chẳng hề hứng thú gì với việc chinh phạt. Những đội đi săn nhỏ đã tỏa ra khắp Azeroth ngay dưới mũi Liên Minh, tìm kiếm những cổ vật hùng mạnh. Chẳng biết được họ đã đi đâu hay chính xác là họ đang tìm kiếm thứ gì.

CON MẮT CỦA DALARAN

P

hía bắc Xứ Bị Nguyền, thời gian của Gorefiend đang dần cạn. Hắn mong rằng hai đội đi săn kia đã lấy được hai cổ vật còn lại. Họ đã không tìm thấy. Khi hắn gặp được đội quân lên đường tới Dalaran, hắn rất tức giận khi biết rằng họ không thể cảm nhận thấy Con Mắt của Dalaran. Deathwing đã tiết lộ lý do tại sao. Các pháp sư Kirin Tor của Dalaran đã tạo ra những kết giới trên di vật này, giúp nó không thể bị phát hiện từ xa.

May cho Đại Tộc, hội Kirin Tor không hề biết họ đang bị nhắm tới. Họ phù phép lên Con Mắt của Dalaran đơn giản bởi vì nó rất quan trọng, chứ không phải vì các pháp sư tin rằng có ai đó lại đủ ngu ngốc để cố ăn trộm nó.

Dù cho Gorefiend và tay chân không thể cảm nhận được vị trí chính xác của món cổ vật, Deathwing lại có cảm giác đặc biệt tốt với những thứ như vậy. Gã chỉ dẫn cho các thợ săn về nơi họ có thể tìm thấy nó. Sau đó gã tập hợp lũ rồng đen và tấn công hàng phòng thủ phía ngoài của Dalaran, đánh lạc hướng để Gorefiend và một nhóm kỵ sĩ tử vong nhỏ có thể lợi dụng để đột nhập vào thành phố.

Khi các pháp sư khẩn trương đi bảo vệ ngôi nhà của họ khỏi lũ rồng, Gorefiend và tay chân lẻn vào các đường phố Dalaran. Không lâu sau, chúng tìm thấy Con Mắt của Dalaran được cất trong một hầm mộ được yểm phép. Gorefiend đập tan lớp kết giới bảo vệ bao quanh cổ vật này.

Và bởi việc này, hắn đã thu hút những sự chú ý không muốn có. Một trong các thủ lĩnh hùng mạnh nhất của hội Kirin Tor là Đại

Pháp Sư Antonidas đã tới điều tra về ngọn nguồn của sự nhiễu loạn này. Ông cùng một số pháp sư đã đánh nhau với các kỵ sĩ tử vong trong ngôi mộ, nhưng yếu tố ngạc nhiên thuộc về Đại Tộc. Gorefiend và đồng minh giết được một pháp sư và tẩu thoát cùng món cổ vật.

Antonidas cố gắng đuổi theo hết sức mình, nhưng một khi những thợ săn đã gặp lại lũ rồng đen, chúng đã biến mất lên bầu trời. Tất cả những gì vị đại pháp sư có thể làm giờ đây là cảnh báo cho Khadgar.

QUYỀN TRƯỢNG CỦA SARGERAS

Đ

ội đi săn thứ ba không thể thực hiện hành trình tới Mộ của Sargeras hoàn toàn trên lưng lũ rồng đen. Khoảng cách là quá lớn, và chẳng có hòn đảo nào nằm dọc đường đi để những sinh vật đó có thể hạ cánh nghỉ ngơi. Kể cả với những tay chân hùng mạnh của Deathwing, một hành trình như vậy là vượt quá khả năng của chúng. Các thợ săn cần tìm cách khác để tới ngôi mộ.

Chúng dự định ăn cắp những con tàu từ chính khu cảng nơi Thống Chiến Doomhammer đã trông coi việc xây dựng đội tàu Đại Tộc. Nơi này đã rơi vào tay Liên Minh và được đổi tên lại là Cảng Menethil để vinh danh nhà vua xứ Lordaeron. Tại đó có rất nhiều tàu, nhưng đa phần trong số đó là tàu Liên Minh dưới sự kiểm soát của Đô Đốc Daelin Proudmoore.

Bất kể rủi ro này, các thợ săn chẳng có lựa chọn nào khác ngoài ăn cắp những con tàu. Lợi thế duy nhất của chúng là yếu tố ngạc nhiên. Hải quân Liên Minh chắc hẳn không ngờ sẽ phải chống lại lũ rồng đen và các thành viên của Đại Tộc.

Về điều này, lũ thợ săn đã nhầm.

Khi Gorefiend thực hiện hành trình của mình, hắn đã bị bám đuôi. Garona đã giữ khoảng cách của mình, theo dõi hiệp ước của tên kỵ sĩ tử vong với Deathwing. Khi các đội đi săn tách ra làm ba hướng, Garona đành phải chọn đi theo một hướng. Cô bám đuôi nhóm đi tới Cảng Menethil, tin rằng chúng đang tìm kiếm Mộ của Sargeras.

Khi đội đi săn này dự định tấn công cảng, Garona bắt đầu hành động. Cô không thể trực tiếp cảnh báo những con người ở đây được – họ sẽ không nghe theo một orc – nhưng cô biết rõ ngôn ngữ của họ. Cô viết một bức thư cảnh báo về cuộc tấn công sắp tới, và cô đảm bảo rằng Liên Minh sẽ tìm được nó. Đó chỉ là vấn đề đơn giản. Cô để lộ mình với các vệ binh khu cảng, và khi họ đuổi theo, cô đánh rơi bức thư này và chạy.

Cuộc đụng độ này ngay lập tức bị chú ý. Một tên orc xâm phạm để lại một lá thư về một thứ không phải diễn ra hằng ngày, và thông tin trong đó thật khó mà tin nổi.

Nhưng rồi khi lũ rồng đen nhào xuống chỉ vài giờ sau đó, những con người không phải hoàn toàn không có chuẩn bị. Một cuộc đối đầu đẫm máu diễn ra tại cảng, và đội đi săn chỉ có thể lấy cắp được một vài con tàu nhỏ và chậm. Chúng vụng về dong buồm ra biển trong khi lũ rồng đen thiêu trụi bất cứ con tàu nào định đuổi theo. Garona không thể bám theo được. Cô đi nhanh hết sức mình về Xứ Bị Nguyền để báo cho Khadgar biết những chuyện đã xảy ra.

Chuyến hải trình tới Mộ của Sargeras thật chậm chạp và gian khổ, trên những con tàu không được dùng để đi ra đại dương. Khi đội đi săn tới nơi, chúng còn phải chiến đấu để mở đường xuyên qua bầy quỷ đã giết Gul'dan, bị tổn thất rất nhiều.

Quyền Trượng của Sargeras thực sự nằm trong ngôi mộ, và đội đi săn đã lấy được nó. Quả là một hành trình xứng đáng. Khả năng của cổ vật là mở những vết nứt trong kết cấu thực tế sẽ cực kỳ có ích cho Ner'zhul tại Draenor.

Chỉ có một số rất ít thành viên của đội đi săn trở về được tới Các Vương Quốc Miền Đông.

Cuối cùng khi các thợ săn gặp lại Gorefiend tại Cánh Cổng Bóng Tối, các kỵ sĩ tử vong chuẩn bị quay về Draenor. Deathwing đã đem tới sẵn cho chúng những xe hàng khổng lồ chứa đầy "món hàng quý giá" của gã. Những thứ này rất lớn, nặng, và được phù phép – con mắt những kẻ phàm không thể nhìn thấy thứ gì nằm trong những xe hàng thô sơ kia, và nguồn năng lượng ma thuật đó dường như

không hề ảnh hưởng tới họ. Chuyện này chẳng khiến Gorefiend bận tâm. Hắn chỉ muốn hoàn thành nhiệm vụ của mình.

Deathwing đã thỏa mãn. Đại Tộc sẽ mang một lượng lớn trứng rồng đen tới Draenor, và gã sẽ cùng họ trông coi việc tái sinh loài rồng bay của gã.

Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:

Các Vương Quốc Miền Đông: Eastern Kingdoms
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
Chóp Đá Đen: Blackrock Spire
Con Mắt của Dalaran: Eye of Dalaran
Con người: human
Cuốn Sách của Medivh
Đại pháp sư: archmage
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Mộ của Sargeras: Tomb of Sargeras
Pháp sư: mage
Quỷ: demon
Quỷ Hồn: Demon Soul
Quyền Trượng của Sargeras: Scepter of Sargeras
Rồng: dragon
Rồng đen: black dragon
Rồng đỏ: red dragon
Thánh Quang: Holy Light
Thần Long Đại Diện: Dragon Aspect
Thống chiến: warchief
Vệ Âm: Nethergarde

Xứ Bị Nguyền: Blasted Lands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 6: PHÍA BÊN KIA CÁNH CỔNG BÓNG TỐI (3/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

NHỮNG ĐỨA CON CỦA LOTHAR

Gorefiend cho rằng sau cuộc tấn công vừa rồi của Đại Tộc tại Azeroth, Liên Minh sẽ tìm cách xâm lược Draenor. Hắn để lại một lượng lớn binh lính để ngăn chặn điều đó xảy ra. Quân lực này được tạo thành chủ yếu là các orc tộc Chiến Ca dẫn đầu bởi Hellscream, cùng với người mok'nathal Rexxar. Với đội quân nhỏ này đã vào vị trí, Gorefiend và quân số Đại Tộc còn lại quay về Draenor.

Sự rời đi của họ đã bị Liên Minh chú ý, và nó không phải điềm tốt. Dựa vào những gì anh biết từ Đại Pháp Sư Antonidas và Garona, Khadgar bắt đầu kết nối những manh mối về Đại Tộc lại. Một số trong đó rất khó hiểu đối với anh – anh biết về loài rồng, nhưng Deathwing không phải một sinh vật mà nhiều người phàm biết đến – những tất cả đều có vẻ rất hung gở.

Khadgar chỉ biết được mục đích thực sự của Đại Tộc khi Liên Minh bắt được một kỵ sĩ tử vong. Vị đại pháp sư sử dụng bí thuật để tra khảo tù nhân này, buộc hắn phải tiết lộ tất cả những gì hắn biết về ý định của Ner'zhul. Cuối cùng, mọi thứ đã rõ ràng. Ner'zhul và Đại Tộc đang dự định thoát khỏi thế giới sắp chết của họ bằng cách tạo ra những cánh cổng mới, và họ lấy cắp những cổ vật kia để thực hiện điều đó.

Khi Khadgar kết cho Turalyon những gì anh biết được, cả hai

đồng ý rằng họ không thể để cho Đại Tộc xâm lược những thế giới khác. Không có vùng đất nào khác sẽ phải chịu đựng những gì Azeroth đã phải chịu.

Nhưng thật khó cho những người hùng khác của Liên Minh hiểu được điều này. Tiến hành một chiến dịch vào Draenor sẽ cần tới cả một đạo quân, và thương vong ắt hẳn sẽ là rất lớn. Turalyon và Khadgar đều e rằng các chiến binh đã từng dành nhiều năm chiến đấu để bảo vệ Azeroth khỏi Đại Tộc đã không còn nhiều ham muốn chiến đấu.

Đã đến lúc thử xem. Turalyon giơ cao ngọn cờ, tuyên bố rằng anh sẽ dẫn đội quân này – "Những Đứa Con của Lothar" – tới quê hương của loài orc và kết liễu Đại Tộc mãi mãi.

Không phải tất cả các binh sĩ Liên Minh đều hưởng ứng lời kêu gọi, nhưng hầu hết là có. Gần như tất cả những người hùng được kính trọng nhất trong Đệ Nhị Chiến Tranh – bao gồm cả Alleria Windrunner, Danath Trollbane, và Kurdran Wildhammer – đều đem quân tới Thành Vệ Âm để chuẩn bị cho chiến tranh.

Garona cũng muốn tham gia đội quân viễn chinh, cho dù chỉ trong bí mật. Khadgar biết rằng anh có thể sử dụng kiến thức của cô về Draenor làm lợi thế, nhưng anh đã có nhiệm vụ khác cho cô. Họ đều biết rằng các thành viên Hội Đồng Bóng Tối vẫn còn sống tại Azeroth. Anh thuyết phục nữ bán orc ở lại phía sau, săn tìm chúng, và giết tất cả chúng.

Những Đứa Con của Lothar chọc xuyên qua các chiến binh của Hellscream, buộc họ phải tản vào những góc ngách xa xôi của Xứ Bị Nguyền. Con đường đã thoáng, quân viễn chinh Liên Minh hành quân qua Cánh Cổng Bóng Tối và lần đầu tiên nhìn thấy Draenor. Cảnh tượng này khiến họ sững sờ. Họ đang đứng ở vùng đất từng là Rừng Rậm Tanaan; giờ đây là Bán Đảo Hỏa Ngục, một vùng đất hoang cằn cỗi đầy đất đỏ trải dài vô tận.

[image]

HÌNH: NHỮNG ĐỨA CON CỦA LOTHAR XÂM LƯỢC DRAENOR

Những Đứa Con của Lothar không hề gặp phải một sự kháng cự

thực sự nào trong những ngày đầu tiên. Quân orc không ngờ rằng họ sẽ bị trui đuổi tới tận Draenor. Nhưng tin tức về cuộc xâm lược rồi sẽ lan ra khắp Đại Tộc.

THỎA THUẬN VỚI LOÀI RỒNG

Gorefiend đem tất cả hàng hóa tới Thành Hỏa Ngục, nơi Thống Chiến Ner'zhul đang chờ. Lúc này, Đại Tộc đã nhận được tin rằng quân Liên Minh đang tràn qua Cánh Cổng Bóng Tối. Thời gian đã sắp cạn, và Ner'zhul rất nóng lòng muốn bắt đầu.

Tuy nhiên ông rất choáng váng khi thấy tầm cỡ của những thứ Gorefiend đem về. Hắn không chỉ đem về ba món cổ vật, mà hắn còn quay về cùng một lớn lớn những xe hàng đáng ngờ. Những món đồ đó thuộc về một vị khách đáng ngạc nhiên: Deathwing. Gã rồng đen và các thành viên loài rồng bay của gã đã tới từ Cánh Cổng Bóng Tối dưới lốt orc để không thu hút sự chú ý.

Ban đầu Ner'zhul rất kinh hãi trước Deathwing. Dù cho gã rồng không mang hình dáng nguyên thủy, gã vẫn tỏa ra sức mạnh khổng lồ. Deathwing cảm thấy sức mạnh tiềm tàng trong Sọ của Gul'dan trong tay Ner'zhul, và gã yêu cầu có được thứ đó. Vị thống chiến từ chối yêu cầu này, nhưng chỉ trong phút chốc. Ông ta chẳng thể phản kháng lại được một sinh vật như Deathwing, và ông ta cũng chẳng cần họp sọ để làm gì nữa. Mục đích của nó là để mở lại Cánh Cổng Bóng Tối.

Deathwing rất muốn sử dụng nguồn năng lượng leo lắt trong hộp sọ để tăng cường sức mạnh cho loài rồng bay của gã và gia tăng tốc độ phát triển của mớ trứng cùng lũ rồng con. Để làm bằng chứng của "tình bạn," Deathwing để lại một số con rồng đen với Đại Tộc để bảo vệ Thành Hỏa Ngục. Gã chọn Gorgrond làm nơi phù hợp để dấu mớ trứng rồng đen của gã.

Trong khi đó, Ner'zhul bắt đầu tiến hành kế hoạch của mình. Các cổ vật thu thập được sẽ cho ông ta đủ sức mạnh để mở những cánh cổng tới các thế giới khác, nhưng ông ta cần tìm một nơi để thực hiện nghi thức. Vị trí Cánh Cổng Bóng Tối được chọn là bởi vì nó

nằm trên nơi hội tụ của các mạch ma thuật, nhưng giờ đây nó đang nằm trong tay Liên Minh.

Nơi những dòng năng lượng tụ hợp duy nhất còn lại mà Ner'zhul biết là ở tại Ngôi Đền Đen. Ông ta lệnh cho số đông Đại Tộc hộ tống ông ta tới địa điểm đó. Vị thống chiến để Kargath Bladefist và tộc Tay Cụt tại Thành Hỏa Ngục để giữ chân Liên Minh.

TẤN CÔNG THÀNH HỎA NGỤC

Khadgar và Turalyon đều đồng ý rằng việc ngăn chặn Ner'zhul là ưu tiên cao nhất của họ. Nếu ông ta thất bại, kế hoạch trốn thoát tới các thế giới khác của Đại Tộc sẽ sụp đổ. Tin rằng Ner'zhul vẫn đang ở Thành Hỏa Ngục, Những Đứa Con của Lothar triển khai một cuộc tấn công toàn lực lên tòa thành này.

Tộc Trưởng Bladefist và tộc Tay Cụt trốn tiệt trong tòa thành trước cuộc bao vây. Loài orc mong rằng sẽ cầm chân Liên Minh được một tuần lễ. Hàng phòng thủ của họ sụp đổ trước cả khi ngày đầu tiên trôi qua. Kể cả với sự trợ giúp của lũ rồng đen, Kargath cũng không có cách nào chống lại được cuộc tấn công đồng thời của các kỵ sĩ bằng sư người lùn trên trời lẫn các binh sĩ trên mặt đất. Một khi Khadgar và các pháp sư tham chiến, Kargath buộc phải bỏ vị trí và chạy thoát vào vùng đất hoang.

Những Đứa Con của Lothar đã chiến thắng, nhưng họ không có chút thời gian nào để nghỉ ngơi hay ăn mừng. Sự hiện diện của lũ rồng đen tại Thành Hỏa Ngục là một điềm xấu. Tệ hơn nữa, Khadgar đã biết được rằng Ner'zhul đã đi về hướng tây nam cùng với phần còn lại của Đại Tộc và hầu hết các cổ vật hùng mạnh của ông ta. Lạ thay, vị đại pháp sư không thể cảm thấy Sọ của Gul'dan đang ở chỗ họ. Anh cảm thấy nó đang nằm ở đâu đó tại phương bắc.

Khadgar biết rằng Những Đứa Con của Lothar không thể tập trung vào chỉ mình Ner'zhul. Vị đại pháp sư cần Sọ của Gul'dan để phá hủy phần Cánh Cổng Bóng Tối bên phía Draenor. Sau nhiều thảo luận, Turalyon quyết định chia quân ra. Một nửa sẽ theo dấu Sọ của

Gul'dan. Nửa còn lại sẽ đuổi theo Ner'zhul và những cổ vật ông ta đang có.

Khadgar, Turalyon, và Alleria Windrunner dẫn đội quân đi tìm Sọ của Gul'dan về hướng bắc. Danath Trollbane và Kurdran Wildhammer sẽ đuổi theo Ner'zhul về hướng nam.

Sự hỗn loạn của những trận chiến sắp tới sẽ chôn vùi cả hai phe trong cuộc chiến.

TRẬN AUCHINDOUN

N

er'zhul và loài orc rất thất vọng khi nghe tin Thành Hỏa Ngục thất thủ nhanh tới mức nào, nhưng họ cũng đã vượt mặt được Liên Minh. Đại Tộc biết về vùng đất này, và họ đang di chuyển rất nhanh. Dường như kẻ thù của họ sẽ không thể nào đuổi kịp họ.

Không may cho Ner'zhul, Kurdran Wildhammer và các kỵ sĩ bằng sư quyết định sẽ trinh sát phía trước. Họ tìm thấy vị thống chiến và đội quân nhỏ của ông ta tại rìa Sa Mạc Xương, phía tây Thung Lũng Trăng Đen. Những người lùn tấn công loài orc, oanh tạc họ mà không bị phản công chút nào. Trừ khi Ner'zhul và tay chân tìm ra một lối đi an toàn tới Ngôi Đền Đen, họ sẽ không thoát được cái chết.

Chỉ có duy nhất một con đường như vậy phía trước: thông qua thành phố hầm mộ Auchindoun của người draenei. Hầu hết nơi linh thiêng này đã đổ nát, nhưng nhiều hầm mộ và đường hầm của nó vẫn nguyên vẹn. Trong cuộc chiến giữa Đại Tộc với người draenei, Gorefiend đã biết được nhiều điều về Auchindoun. Hắn biết được những lối đi ít được sử dụng dẫn thẳng tới Thung Lũng Trăng Đen – con đường mà Ner'zhul và quân của ông có thể đi qua để tránh được Những Đứa Con của Lothar và tới gần được đích đến.

Auchindoun là một nơi bị ma ám. Vào đó sẽ không an toàn chút nào, nhưng Ner'zhul không còn cách nào khác.

Khi ông ta dẫn quân vào lăng mộ, các kỵ sĩ bằng sư tiến hành một cuộc tấn công táo bạo – việc sẽ sớm khiến họ hối tiếc. Kurdran bị đánh bật khỏi yên cương và bị Đại Tộc bắt giữ. Trước khi những

người lùn khác có thể giải cứu ông, ông đã bị đưa tới những hành lang tăm tối trong Auchindoun. Kilrogg Deadeye tra khảo ông, mong sẽ biết được số lượng thực sự của Liên Minh. Ông lùn vẫn giữ kín miệng kể cả dưới những cực hình tồi tệ nhất.

Quân mặt đất của Danath Trollbane không ở xa nơi đó. Khi họ tới Auchindoun, một số kỵ sĩ bằng sư đã thông báo tình hình. Sẽ rất nguy hiểm nếu giải cứu Kurdran. Trong những hành lang chật hẹp của Auchindoun, một đội quân lớn cũng chẳng hiệu quả hơn là bao so với một nhóm quân nhỏ, và loài orc lại biết rõ địa hình. Họ có thể áp đảo Danath, dù cho ông có mang theo bao nhiêu quân.

Một nguồn trợ giúp không ngờ tới xuất hiện. Một Kẻ Bị Ruồng arakkoa tên là Grizzik đã bám theo Những Đứa Con của Lothar khi họ truy đuổi Đại Tộc về phương nam. Ông chẳng hề ưa gì Đại Tộc. Nhiều năm trước, Tộc Trưởng Kargath đã tàn phá thủ đô Vùng Trời của các thượng arakkoa. Những orc của ông ta đã giết gần như toàn bộ cư dân của nó, và họ đã bắt các thượng arakkoa và ném họ vào Trũng Sethekk bị nguyền rủa. Grizzik là một trong những tù nhân không may mắn đó. Ông rời khỏi Trũng Sethekk dưới dạng một Kẻ Bị Ruồng, bị biến dạng bởi nguồn năng lượng bóng tối nơi đấy. Rất thèm khát báo thù, Grizzik đề nghị dẫn Liên Minh băng qua Auchindoun.

Được hướng dẫn bởi vị arakkoa này, Danath và các binh sĩ tràn qua thành phố hầm mộ này. Họ di chuyển một cách cẩn thận, tránh bị Đại Tộc phục kích, và cẩn thận lục soát Auchindoun. Không lâu sau, họ đã giải phóng được Kurdran.

Nhưng không tìm thấy Ner'zhul đâu cả. Chỉ có Kilrogg và tàn dư của bộ tộc Hõm Máu là đang lảng vảng khắp Auchindoun. Họ tình nguyện cản chân Liên Minh trong khi số quân Đại Tộc còn lại tẩu thoát tới Ngôi Đền Đen. Kilrogg thực hiện sự hi sinh này không chỉ bởi vì lòng cao thượng. Nhiều năm trước, ông ta đã thực hiện một nghi thức cho ông ta thấy hình ảnh về cái chết của chính mình. Giờ ông ta đã nhận ra rằng Auchindoun là nơi ông ta sẽ trút hơi thở cuối cùng.

Tộc Hõm Máu ngã xuống trước quân Liên Minh. Khi máu đổ khắp Auchindoun, Danath đối đầu với Kilrogg. Hai người này giao chiến dữ dội với nhau, âm thanh vang vọng khắp các hành lang trong thành phố hầm mộ này cho tới khi Danath đâm kiếm xuyên cổ gã orc. Tộc trưởng của họ đã chết, số quân tộc Hõm Máu còn lại hoặc chạy tản mát hoặc đầu hàng.

Sự hi sinh của Kilrogg không hề vô ích. Ông ta đã cho Ner'zhul đủ thời gian để an toàn tới được Ngôi Đền Đen với phần còn lại của Đại Tộc.

GRUUL KẺ DIỆT RỒNG

Gorgrond là một vùng địa hình hiểm trở, nơi hoàn hảo cho Deathwing xây dựng nơi trú ẩn tránh xa những kẻ không biết bay. Gã và lũ rồng đen nhào xuống từ trên núi theo từng đàn, tìm kiếm những nơi an toàn để giấu trứng.

Dù cho nơi này rất cằn cỗi, nó lại không phải là không có ai sinh sống. Gorgrond là nhà của những gronn đã sống sót suốt thời kỳ suy tàn chậm rãi của Draenor. Kẻ hùng mạnh nhất trong số những gã khổng lồ này là Gruul. Gã cai trị một lượng ogre và gronn nhỏ hơn sống trong dãy núi. Chủng tộc của Gruul có tính lãnh thổ rất cao, thường không sống gần nhau. Nhưng tai họa giáng xuống Draenor đã thay đổi họ. Các gronn giờ đây phải hợp lực với nhau để có thể sống sót.

Gruul và tay chân không định cho phép những kẻ xâm lăng này chinh phạt ngôi nhà của họ. Họ phản kháng lại, khiến lũ rồng đen phải ngạc nhiên bằng sự hung dữ của mình.

Deathwing phớt lờ các gronn, cho rằng họ chẳng khác gì lũ sâu bọ. Gã tập trung vào việc tìm kiếm những nơi ẩn náu cho những đứa con chưa nở của gã trong khi lũ rồng bay của gã chống lại những sinh vật bản địa này.

Sự kiêu ngạo của gã đã dẫn tới việc kế hoạch của gã bị sụp đổ. Trong khi Deathwing đang sao lãng, Những Đứa Con của Lothar đã tới Gorgrond, tìm kiếm Sọ của Gul'dan. Các binh sĩ Liên Minh cực kỳ

lo lắng trước những gì họ tìm thấy. Những trận chiến giữa lũ rồng đen và các gronn đã gây ra nhiều cái chết. Gruul và tay chân đã đâm những kẻ thù giết được trên những cây chông, trưng cái xác của chúng cho tất cả đều thấy.

Các gronn gần như đã tấn công cả Những Đứa Con của Lothar, nhưng may thay Khadgar và Turalyon kịp chứng minh được rằng Liên Minh cũng là kẻ thù của loài rồng bay đen. Họ đạt được một thỏa thuận duy nhất với Gruul. Nếu gã cho họ một lối đi an toàn băng qua Gorgrond, họ sẽ giúp gã đánh bại Deathwing.

Các gronn và Liên Minh chuẩn bị cho một cuộc phục kích vào ổ trứng lớn nhất của Deathwing, nằm tại một trong những thung lũng cằn cỗi tại Gorgrond. Những Đứa Con của Lothar chẳng để lãng phí thời gian; họ phá hủy tất cả những quả trứng không được canh gác có thể phá hủy được, mong rằng Deathwing sẽ bị dụ ra nơi trống trải.

Khi Deathwing biết được về hành động của họ, gã và lũ rồng xuất hiện trên bầu trời và trút cơn thịnh nộ xuống đầu những kẻ xâm phạm. Đó chính là thời khắc Gruul chờ đợi. Gã gronn khổng lồ leo lên dãy núi tại Gorgrond để đấu lại Deathwing chỉ bằng nắm đấm.
[image]*HÌNH: GRUUL ĐỐI MẶT VỚI DEATHWING*

Trong khi đó, Khadgar tấn công Deathwing bằng sức mạnh bí thuật của mình, xé toạc những tấm kim loại ghim trên sống lưng của gã Thần Long Đại Diện đen. Cơ thể của Deathwing bắt đầu nứt ra. Nguồn năng lượng nóng chảy phun ra từ cơ thể bị thương của gã, túa nham thạch và lửa khắp Gorgrond. Cơn đau quá lớn đến nỗi gã buộc phải thả rơi Sọ của Gul'dan. Nếu gã phải chịu thêm một vài vết thương nữa, chắc gã đã chết tại Draenor vào cái ngày hôm đó. Thay vì vậy, Deathwing bỏ dở kế hoạch của mình, bay thẳng về Azeroth qua Cánh Cổng Bóng Tối (và qua đầu nhiều binh sĩ Liên Minh đang hoảng hốt).

Deathwing sẽ không bao giờ quên chuyện gì đã xảy ra với gã vào cái ngày đó. Gã thề sẽ trả thù những kẻ đã tấn công gã, đặc biệt là Khadgar.

Khi cuộc chiến tiếp tục diễn ra giữa các gronn và những con rồng đen khác, Khadgar và Những Đứa Con của Lothar lấy được Sọ của Gul'dan. Sau đó họ khẩn trương rút lui, sợ rằng Gruul và tay chân sẽ trở mặt với họ một khi bọn họ đã đánh bại được lũ rồng.

Khi cuộc chiến tại Gorgrond đã kết thúc, hầu hết lũ rồng đen đều đã chết hoặc sắp chết. Gruul đã xác nhận lại được quyền thống trị mảnh đất này. Trận chiến của gã với Deathwing sẽ khiến gã được bề tôi trọng vọng hơn rất nhiều, và gã sẽ được gọi là Kẻ Diệt Rồng.
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Bán Đảo Hỏa Ngục: Hellfire Peninsula
Bằng sư: gryphon
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Đại Pháp Sư: Archmage
Đại Tộc: Horde
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
(tộc) Hõm Máu: Bleeding Hollow (clan)
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Kẻ Bị Ruồng: Outcast
Kẻ Diệt Rồng: Dragonkiller
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Ngôi Đền Đen: Black Temple
Người lùn: dwarf
Những Đứa Con của Lothar: Sons of Lothar
Pháp sư: mage
Rồng: dragon
Rồng đen: black dragon
Rừng Rậm Tanaan: Tanaan Jungle
Sa Mạc Xương: Bone Wastes
Sọ của Gul'dan: Skull of Gul'dan

(tộc) Tay Cụt: Shattered Hand (clan)
Thành Hỏa Ngục: Hellfire Citadel
Thần Long Đại Diện: Dragon Aspect
Thống Chiến: Warchief
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Thượng arakkoa: high arakkoa
Tộc Trưởng: Chieftain
Trũng Sethekk: Sethekk Hollow
Vùng Trời: Skyreach
Xứ Bị Nguyền: Blasted Lands

WOW CHRONICLE VOL. II – PART II – CHAPTER 6: PHÍA BÊN KIA CÁNH CỔNG BÓNG TỐI (4/4)

**Chương có nội dung hình ảnh*

NGÔI ĐỀN ĐEN

Sau khi đoạt được Sọ của Gul'dan, Turalyon đưa quân về phương nam. Thung Lũng Trăng Đen đang ở rất xa, nhưng anh có ma thuật giúp đẩy nhanh hành trình này. Khadgar và các pháp sư mở ra nhiều cánh cổng để Những Đứa Con của Lothar tới được miền nam Draenor.

Bên ngoài Ngôi Đền Đen, hai nửa Liên Minh kết hợp lại. Nhưng họ không kịp tới được thành phố này để ngăn chặn Ner'zhul. Tệ hơn nữa, Đại Tộc đã đề phòng trước cho sự có mặt của họ. Tàn dư của quân orc đã phòng thủ quanh Ngôi Đền Đen để ngăn cản Những Đứa Con của Lothar.

Trước sự lo lắng của Khadgar, anh cảm nhận thấy những nguồn năng lượng mạnh mẽ tỏa ra từ trên Ngôi Đền Đen. Ner'zhul và đồng bọn đang chuẩn bị sử dụng phép thuật để mở ra những cánh cổng mới. Không còn thời gian cho một cuộc bao vây kéo dài nữa, không còn thời gian để tìm cách lẻn qua hàng phòng vệ Ngôi Đền Đen nữa.

Những Đứa Con của Lothar tấn công trực diện thành phố và đụng độ với quân phòng thủ. Trong khi trận chiến diễn ra, Khadgar và các pháp sư săn tìm Ner'zhul, mong sẽ tìm được ông ta và ngăn cản phép thuật do ông ta thực hiện.

Họ đã không thành công.

Trên đỉnh tòa tháp lớn nhất trong thành phố, Ner'zhul đã tập hợp

vài kỵ sĩ tử vong và một số orc tộc Trăng Đen để giúp ông ta thực hiện phép thuật và để bảo vệ ông ta khỏi Liên Minh. Ông ta và đồng bọn đã có được sức mạnh của Con Mắt của Dalaran, Cuốn Sách của Medivh, và Quyền Trượng của Sargeras. Ner'zhul tương tác với những mạch năng lượng bên dưới Ngôi Đền Đen, nhưng ông ta không hề chuẩn bị đủ lượng kỹ năng cần thiết cho nghi thức này. Ông ta mong mỏi muốn thành công, nhưng sự khinh suất của ông ta khiến cho nguồn năng lượng ông ta có được bị mất kiểm soát. Như dự tính, Ner'zhul đã chọc thủng được nhiều vết rách trong kết cấu của thực tại, nhưng rồi nhiều vết rách khác xuất hiện thêm. *Rất nhiều* vết rách khác nữa.

[image]*HÌNH: NER'ZHUL MỞ VÔ SỐ CÁNH CỔNG KHẮP DRAENOR*

Nguồn ma thuật Ner'zhul giải phóng ra khiến những mạch năng lượng của Draenor bị mất ổn định. Những nguồn sức mạnh không tưởng bắt đầu xé nát Draenor. Từng giây từng phút trôi qua, thế giới càng chấn động mạnh hơn. Những vết nứt lan ra khắp đất liền và biển cả.

Khadgar và các pháp sư khác tới ngay khi chuỗi phản ứng này diễn ra. Họ đã đoạt lại được Con Mắt của Dalaran và Cuốn Sách của Medivh, nhưng không lấy được Quyền Trượng của Sargeras. Với món cổ vật này trong tay, Ner'zhul và một số tay chân thân cận nhất thoát được thông qua cánh cổng gần nhất.

Ner'zhul đã cứu được chính mình nhưng đã hủy diệt cả thế giới của mình.

DRAENOR VỠ TAN

Khadgar đã đoạt lại được gần hết những cổ vật bị đánh cắp, nhưng tổn thương gây cho Draenor đã không thể cứu chữa. Những vết nứt bất ổn lan ra khắp nơi sẽ sớm phá tan tành thế giới và ắt là sẽ giết tất cả những ai ở đó. Tệ hơn, nguồn năng lượng hủy diệt này có thể tràn qua Cánh Cổng Bóng Tối tới Azeroth.

Sau khi hội ý với Turalyon, Khadgar biết được việc gì cần phải làm. Những Đứa Con của Lothar sẽ phải phá hủy Cánh Cổng Bóng

Tối để bảo vệ quê hương mình, và họ sẽ phải làm như thế từ phía Draenor. Với sự hỗn loạn diễn ra khắp xung quanh, không còn thời gian tập hợp lại tại Azeroth và thực hiện công việc từ đó. Đó là một nhiệm vụ tự sát, nhưng không hề có ai lưỡng lự.

Nguồn năng lượng tràn lan khắp thế giới này cản trở khả năng ma thuật của chính Khadgar, ngăn anh tạo ra một cánh cổng dẫn tới Bán Đảo Hỏa Ngục. Anh và đồng đội buộc phải sử dụng lũ bằng sư để tới được Cánh Cổng Bóng Tối. Khadgar, Turalyon, Alleria, Kurdran, Danath, và một nhóm thành viên của quân viễn chinh đã thực hiện cuộc hành trình này.

Hầu hết binh sĩ Liên Minh đóng tại Thành Hỏa Ngục đã rút lui trở về Azeroth, nhưng giờ đây tàn dư của Đại Tộc cũng đang chạy thoát qua Cánh Cổng Bóng Tối.

Và loài orc không hề hài lòng khi có kẻ nào đó tới để chặn con đường chạy trốn duy nhất của họ.

Hai phe giao chiến lẫn nhau ngay bên ngoài cánh cổng lớn nhằm cố gắng thoát được khỏi sự lãng quên. Khi trận chiến diễn ra, Khadgar và các pháp sư khác giải phóng nguồn sức mạnh chứa trong Sọ của Gul'dan, cố gắng hạn chế tác động vào nguồn tinh chất fel trong đó đến mức tối đa. Turalyon và quân lực của anh bao quanh các phù thủy và chống trả lại những orc hoảng loạn đang cố chạy thoát khỏi thế giới của họ.

Phép thuật của các pháp sư kích hoạt một vụ nổ khổng lồ phá hủy khung đá của Cánh Cổng Bóng Tối và chặt đứt cầu nối giữa Azeroth và Draenor. Nhưng chẳng còn thời gian để tận hưởng chiến thắng nữa.

Áp lực của ma thuật giải phóng ra từ phép thuật của Ner'zhul vẫn đang tỏa ra khắp thế giới, và nó càng lúc càng phá hoại mạnh hơn. Khi những trận động đất dữ dội rung chuyển mặt đất và những lục địa dần sụp đổ, Khadgar và Những Đứa Con của Lothar chạy qua một kẽ nứt mở ra gần đó, không biết được nó sẽ đưa họ tới đâu hay họ có thể sống sót được hay không. Chỉ giây lát sau, thế giới đó bị xẻ nát.

Draenor, xứ sở bị tác động bởi Aggramar và được tạo hình bởi các nguyên căn và phá giả, xứ sở của nền văn minh Phong Quân huy hoàng và những bộ tộc orc thần bí, giờ đây không còn nữa.

TÀN DƯ CỦA ĐẠI TỘC

N

hững orc chạy thoát qua được Cánh Cổng Bóng Tối trước khi nó đóng lại đã đen theo tin dữ cho Đại Tộc tại Azeroth: quê hương họ đã mất. Ner'zhul đã hi sinh tất cả mọi người để cứu ông ta và một số ít tay chân trung thành của ông ta. Dường như không ai có thể sống sót được sau vụ nổ của Draenor.

Với Tộc Trưởng Grommash, tin tức này thật là tàn khốc. Người thân duy nhất còn sống của ông ta – con trai ông, Garrosh – vẫn còn ở Draenor, tại khu trại Mag'har. Grommash gạt bỏ nỗi đau buồn và dẫn bộ tộc Chiến Ca đi trú ẩn trong Đầm Lầy Đau Khổ cô lập. Ông không hề từ bỏ; chỉ là ông đang tập hợp lại. Grommash tin rằng sẽ không bao giờ có thể có được hòa bình giữa loài orc và con người, và ông ta muốn các chiến binh của mình luôn sẵn sàng xung trận.

Các thành viên của "Đại Tộc đích thực" xem tin tức về Draenor như một lời xác nhận rằng họ là người thừa kế chính đáng cho quyền thống trị của Thống Chiến Blackhand. Trong những năm tới, Dal'rend và Maim sẽ củng cố thêm cho quân lực của mình.

Tộc Hàm Rồng tại Grim Batol cũng làm tương tự. Zuluhed là nhiều tộc nhân bộ tộc đã trở về Draenor vào cuối Đệ Nhị Chiến Tranh. Nhưng với tin tức về sự hủy diệt của quê hương, số tộc nhân Hàm Rồng tại Azeroth tin rằng thủ lĩnh của họ đã chết. Nekros chiếm quyền thống lĩnh bộ tộc mình. Hắn lệnh cho họ tiếp tục khống chế Alexstrasza và những con rồng đỏ của bà tại Grim Batol.

Các thành viên khác của Đại Tộc thấy không còn lý do gì để đánh lại Liên Minh nữa. Người mok'nathal cao quý Rexxar tin rằng những đồng bào còn lại của anh đã vong mạng tại Draenor, và anh ghê tởm trước mọi chuyện diễn ra trong những năm gần đây. Sự trung thành của anh tan vỡ. Rexxar lui vào xứ hoang dã của Azeroth, và anh lang thang khắp thế giới trong cô độc.

Ẩn mình trên Dãy Núi Alterac, Drek'Thar và bộ tộc Sói Băng xây dựng nên một ngôi nhà mới. Họ cô lập khỏi những orc khác hằng mong tránh được cơn thịnh nộ của Liên Minh. Đó là một cuộc sống khó khăn và cô độc, nhưng không phải là không có lợi ích. Drek'Thar đã nhen nhóm lại được kết nối của ông với các nguyên tố, và ông dùng chúng để giữ cho bộ tộc mình an toàn.

Rất xa Các Vương Quốc Miền Đông, Cho'gall và bộ tộc Búa Hỗn Mang không hay biết gì về số mệnh của Draenor. Kể cả nếu có, cũng chẳng thành vấn đề. Lời thì thầm của các Cổ Thần đang kêu gọi họ. Cho'gall và tay chân dong tàu về lục địa Kalimdor xa xôi để tìm kiếm những chủ nhân hắc ám của họ, hăm hở muốn giúp chúng đem lại Thời Khắc Hỗn Mang.

Họ không hề biết rằng họ đang bị bám đuôi. Garona đã đuổi theo Cho'gall, và cô theo dấu gã cựu thành viên của Hội Đồng Bóng Tối tới vùng đất Kalimdor bí ẩn.

CỔNG VÒM CÁC ANH HÙNG

N

hiều orc chạy thoát khỏi Draenor đã ngay lập tức đầu hàng Liên Minh tại Xứ Bị Nguyền. Họ bị giải tới các khu trại giam được xây dựng khắp Lordaeron. Với các quốc gia Liên Minh, những lời tranh luận vẫn diễn ra khắp nơi về việc phải làm sao với những tù nhân này.

Nhưng hầu hết sự chú ý của Liên Minh không nhắm vào loài orc mà là với Cánh Cổng Bóng Tối. Vài thủ lĩnh và các anh hùng vĩ đại nhất của họ vẫn chưa quay trở lại sau cuộc viễn chinh. Báo cáo của một số ít Những Đứa Con của Lothar đã trở về đã tô vẽ nên một bức tranh tàn khốc, nhưng vẫn còn đó hi vọng rằng một ngày nào đó Turalyon, Khadgar, Alleria, Kurdran, Danath, và đồng đội của họ sẽ quay trở về.

Nhiều ngày, nhiều tuần, nhiều tháng, và nhiều năm dần trôi qua, hi vọng đó dần tan biến. Những binh sĩ thất lạc đó được cho là đã chết. Tượng của các thủ lĩnh quân viễn chinh được dựng tại cổng Thành Phố Bạo Phong, để tất cả cư dân hằng ngày sẽ được nhắc

nhở về những người đã thực hiện sự hi sinh vĩ đại nhất để cứu lấy thế giới của họ. Những tấm biển được gắn lên trên các bức tượng, chứa những dòng tin nhắn từ bạn bè, đồng đội, và người thân của các vị thủ lĩnh.

[image]*HÌNH: ĐÀI TƯỢNG NIỆM CÁC ANH HÙNG BỊ THẤT LẠC CỦA ĐỘI QUÂN VIỄN CHINH LIÊN MINH TỚI DRAENOR TẠI BẠO PHONG*

Sẽ mất nhiều thập kỷ để Azeroth biết được sự thật về những gì đã xảy ra.

Trong khi đó, các dân tộc tại Các Vương Quốc Miền Đông sẽ dần xây dựng được một cuộc sống mới. Đệ Nhất và Đệ Nhị Chiến Tranh đã gây ra hậu quả to lớn, thay đổi cả sự cân bằng quyền lực khắp nơi. Hội Đồng Tirisfal không còn nữa, và ý tưởng về một Người Bảo Hộ duy nhất mang sức mạnh vĩ đại đã bị bỏ rơi. Azeroth giờ đây đã có được những người hộ vệ mới. Xuất chúng nhất trong số đó là Liên Minh. Dù cho Đại Tộc đã bị đánh bại, các thành viên của Liên Minh nhận thấy không có lý do gì để giải tán đội quân này. Họ sẽ duy trì sự liên kết của họ, chia sẻ tài nguyên và sức mạnh quân sự với nhau để bảo vệ thế giới.

Các hiệp sĩ Bàn Tay Bạc cũng tận tụy bảo vệ thế giới. Chỉ có Turalyon là đã đi tới Draenor; anh đã bảo các đồng đội ở lại phía sau. Về sau các hiệp sĩ này cũng huấn luyện nên những chiến binh thần thánh mới theo phương hướng của mình, và hàng ngũ hội chính nghĩa này sẽ dần mở rộng.

Ở nơi khác, hội Kirin Tor xứ Dalaran tìm hiểu về những orc bị giam và ma thuật của họ. Các pháp sư biết rằng các nguyên tố của Đại Tộc vẫn còn ẩn náu khắp Các Vương Quốc Miền Đông. Họ muốn biết tất cả những gì có thể về kẻ thù của họ để đề phòng một cuộc chiến tranh khác nổ ra.

Cũng như tại Draenor nguyên thủy, cũng như tại vô số thế giới khắp vũ trụ này, xung đột đã thay đổi Azeroth và các dân tộc của nó mãi mãi. Nhưng vẫn có nhiều náo động sẽ còn diễn ra. Trong những năm tới, Azeroth sẽ cần tới Liên Minh và những người hộ vệ của nó

để có thể sống sót.
CÒN TIẾP…
Dịch: Asumo

Chú giải từ ngữ:
Bán Đảo Hỏa Ngục: Hellfire Peninsula
Bàn Tay Bạc: Silver Hand
Bạo Phong: Stormwind
(tộc) Búa Hỗn Mang: Twilight's Hammer (clan)
Các Vương Quốc Miền Đông: Eastern Kingdoms
Cánh Cổng Bóng Tối: Dark Portal
(tộc) Chiến Ca: Warsong (clan)
Con Mắt của Dalaran: Eye of Dalaran
Con người: human
Cổ Thần: Old God
Cổng Vòm các Anh Hùng: Valley of Heroes
Cuốn Sách của Medivh: Book of Medivh
Dãy Núi Alterac: Alterac Mountains
Đại Tộc: Horde
Đầm Lầy Đau Khổ: Swamp of Sorrows
Đệ Nhất Chiến Tranh: First War
Đệ Nhị Chiến Tranh: Second War
(tộc) Hàm Rồng: Dragonmaw (clan)
Hiệp sĩ: paladin
Hội Đồng Bóng Tối: Shadow Council
Hội Đồng Tirisfal: Council of Tirisfal
Kỵ sĩ tử vong: death knight
Liên Minh: Alliance
Ngôi Đền Đen: Black Temple
Nguyên căn: primal
Nguyên tố: element
Người Bảo Hộ: Guardian
Những Đứa Con của Lothar: Sons of Lothar

Phá giả: breaker
Pháp sư: mage
Phong Quân: Apexis
Quyền Trưởng của Sargeras: Scepter of Sargeras
Rồng đỏ: red dragon
Sọ của Gul'dan: Skull of Gul'dan
(tộc) Sói Băng: Frostwolf (clan)
Thành Hỏa Ngục: Hellfire Citadel
Thống Chiến: Warchief
Thời Khắc Hỗn Mang: Hour of Twilight
Thung Lũng Trăng Đen: Shadowmoon Valley
Tộc trưởng: chieftain
(tộc) Trăng Đen: Shadowmoon (clan)
Xứ Bị Nguyền: Blasted Lands